N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

189
JANVIER
2007

Future
MEDIA WITH PASSION

T 02788 - 189 - F: 6,50 €

Reportage exclusif !

STRANGLEHOLD

TEQUILA BOUM BOUM

BÊTAS & TESTS

Armed Assault
Rainbow Six Vegas
Desperate Housewife
Texas hold'em Poker
Eragon
Rayman contre les lapins crétins
Made Man

DOSSIERS

Meilleurs Trolls 2007
Les MMO qui vont poutrer

TOP HARD

La sélection matos
pour se faire le PC de l'année

WORLD OF WARCRAFT

Quel joueur êtes-vous ?
Bien se préparer
pour Burning Crusade

RAINBOW SIX VEGAS • MEILLEURS TROLLS 2007 • BIEN SE PRÉPARER POUR BURNING CRUSADE • joystick 189 JANVIER 2007 • 6,50 €

Numéro 189 • Janvier 2007 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT.-GUY. 8 € • RÉU 9,35 € • Polynésie avion 1800 CFP • Calédonie avion 1800 XPF • BEL 8 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 8 € • MAR 82 DH • PORT cont 8 €

Découvrez le nouveau
Gillette®
FUSION™

Une technologie révolutionnaire
à L'AVANT et à L'ARRIÈRE

À L'ARRIÈRE
1 lame de précision pour
les endroits difficiles
à atteindre.





www.gillette.fr

À L'AVANT

5 lames resserrées avec un confort extraordinaire.





©2006 The Gillette Company



rêver partout toujours...

... avec la TV HD mobile

Chez Orange nous avons inventé la TV HD mobile pour vous faire bénéficier d'une qualité d'image jamais vue sur un mobile.
Avec l'option totale TV HD mobile à seulement 12 €/mois, regardez plus de 50 chaînes de télé en direct et des milliers de vidéos en illimité sur un mobile recommandé.



open



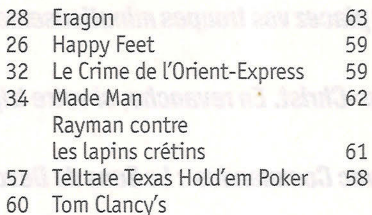
open : "s'ouvrir"
Option totale TV HD mobile à souscrire et valable en France métropolitaine et pour tout client mobile Orange hors mobicarte. Accès et connexions illimitées à plus de 50 chaînes de télévision et à toutes les vidéos proposées sur Orange World (hors contenus payants). Liste des chaînes susceptible d'évolution. Option non compatible avec l'option TV et totale TV. Souscription de l'option aux 220 et #123# (appels gratuits). La TV HD mobile se caractérise par l'association d'un débit d'encodage vidéo à 250 Kbit/s, la norme vidéo MPEG4 (et ses futures évolutions) et l'écran VGA. La TV HD mobile est disponible sur le réseau 3G+ et /ou 3G avec un mobile compatible. Plus d'infos au 0 800 830 800 appel gratuit depuis un poste fixe en France métropolitaine ou sur www.orange.fr. © 2006 EuropaCorp - Avalanche Productions - Apipoulaï Prod. © ® Arthur et les Minimoys. D'après un univers de Patrice Garcia - Getty Images/Corbis. France Télécom, SA au capital de 10 412 239 188 EUR - RCS Paris 380 129 866.

Sommaire

189 JANVIER 2007

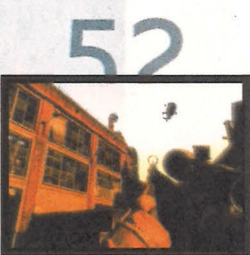
LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS





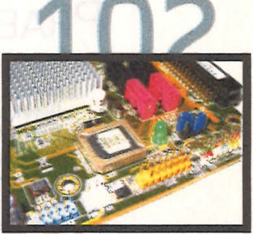
DOSSIER : MEILLEURS TROLLS 2007
Pfff, chaque année c'est pareil : tout le monde y va de ses bonnes résolutions. Même les éditeurs, qui nous promettent monts et merveilles. Et chaque année, on tombe dans le panneau. Mais là, il faut que ça cesse ! Les meilleurs jeux prévus pour 2007 ? Laissez-moi rire. Il est temps de dire la vérité, toute la vérité, rien que la vérité !



TESTS
On commençait très sérieusement à se demander s'il existait vraiment, ou si c'était juste un bon gros « vaporware » des familles. Rassurez-vous : il est là, il est réel, on y a joué, même qu'on lui a mis une note et tout. De qui je parle ? De Rainbow Six : Vegas, bien sûr. Alors, prêt à faire péter la banque ?



RÉSEAU
Bon, rubrique réseau, plein de trucs, vous verrez : ça déchire. Mais moi, ce mois-ci, je me suis posé une question existentielle : QUI lit le sommaire ? Franchement ? Parce que bon, j'y passe quand même du temps et tout, donc là j'ai décidé de raconter n'importe quoi, juste pour voir s'il y a des gens qui suivent.



MATOS
Alors, ça c'est le matos, des chips, on va manger des chips, vous connaissez la chanson. Moi, ce qui me ferait plaisir, si vous avez lu ma prose, ce serait que vous m'envoyiez un petit mail avec « Faskil, ton sommaire, j'le kiffe ». Bon allez, je vous laisse, bisous.

ET AUSSI...

COUVERTURE
© Midway

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK n° 189 - Janvier 2007
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 978 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
SIÈGE SOCIAL : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
PRÉSIDENTE DIRECTRICE GÉNÉRALE : Saghi Zaïmi
DIRECTRICE GÉNÉRALE, FINANCES ET ADMINISTRATION : Jane Wray
PRINCIPAL ACTIONNAIRE : Future Holdings Limited 2002
DIRECTRICE DE LA PUBLICATION : Saghi Zaïmi
DIRECTEUR DES RESSOURCES HUMAINES : Richard Karacian
jobs@futurenet.fr
DIRECTRICE MARKETING & COMMERCIAL : Saghi Zaïmi
DIRECTEUR DE MAGAZINE : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 67,60 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
DIRECTEUR ÉDITORIAL : Cyrille Tessier
CHEF DE RUBRIQUE NEWS : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
CHEF DE RUBRIQUE TESTS : Erwan « Fumble » Lafleuriel
CHEF DE RUBRIQUE RÉSEAU : Cyril « Cyd » Dupont
SECRÉTAIRES DE RÉDACTION : Sophie « Rustine » Prétot et Yamina Djarir
PREMIÈRE RÉDACTRICE GRAPHISTE : Érica « Mélusine » Denzler

DIRECTEUR ARTISTIQUE GROUPE : Nicolas Cany
DIRECTEUR ARTISTIQUE : Jean-Michel Sabatié

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Cyrille « June » Anquetil, Arnaud « ffak » Baillivet, Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bezy, Anne Cocard, Olivier Delacourt, Wilfrid Desachy, Thomas Diouf, Viviane Fitas, Matthieu « Gruth » Guéritte, Sophie Hachet, Sébastien « Socratès » Hatton, Guillaume « Nedd » Jamet, Guillaume « Exodere » Losserand, Guillaume « C_Wiz » Louel, Florence Magnier, Grazziella « Son Altesse » Marie, Gianni « Plume » Molinaro, Hélène « Ashbey » Pernot, Christophe Pignon, Marie-Claude Rodriguez, Nicolas « Dr. Loser » Roux et Xavier « Volfoni ».

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
DIRECTEUR COMMERCIAL ET PUBLICITÉ : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
DIRECTEUR COMMERCIAL PUBLICITÉ : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
RESPONSABLE TRAFIC : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
DIRECTEUR DE PUBLICITÉ HORS CAPTIF : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)



FABRICATION
RESPONSABLE DE LA FABRICATION : Jacqueline Galante
CHEF DE FABRICATION : Francis Verdelet (francis.verdelet@futurenet.fr)

DIFFUSION
RESPONSABLE DE LA DIFFUSION : Florence Lourier
RESPONSABLE ABONNEMENT : Valérie Bardon
CHEF DE PRODUIT VENTE AU NUMÉRO : Aude Leborgne
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

DISTRIBUTION : SAEM Transport Presse
IMPRESSION : Québécor World SA, siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.

Copyright Future France 2006. Tous droits de reproductions réservés. Joystick est une marque déposée.

Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires 2 CD-Rom promotionnels qui ne peuvent être vendus séparément et un encart abonnement situé entre les pages 58 et 59.

Future
MEDIA WITH PASSION

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans Joystick est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à Joystick, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.

Future France fait partie de Future PLC. Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, aux USA et en Italie. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.
Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR).
Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive : Stevie Spring
Group Finance Director: John Bowman -
Tel +44 1225 442244 - www.futureplc.com
Atlanta Bath London Milan New York Paris San Diego San Francisco

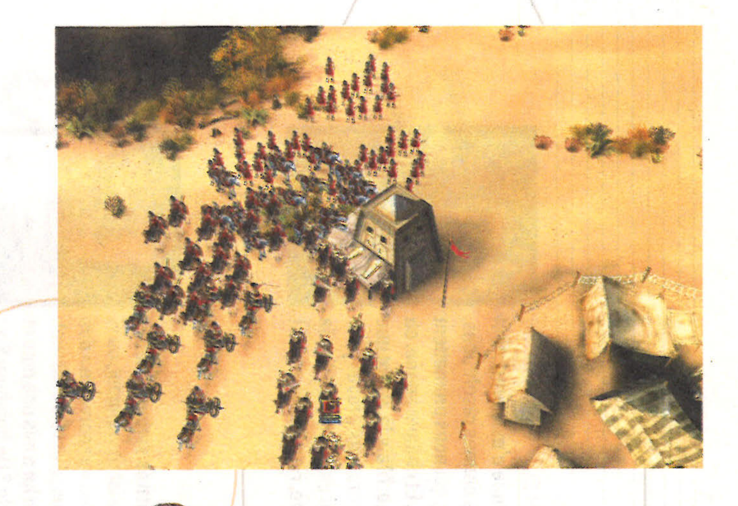
sommaire #189

Ce mois-ci, nous vous proposons deux jeux complets dont le thème est la stratégie. Commandez une armée, gérez le relief et placez vos troupes minutieusement avec Praetorians, dont le contexte historique se déroule en 58 avant Jésus-Christ. En revanche, si votre trip, c'est plutôt la Seconde Guerre mondiale, vous aurez de quoi vous occuper avec Commandos : Le Sens du Devoir. Au moins, avec tout ça, vous aurez de quoi utiliser vos neurones.

LE JEU COMPLET

PRAETORIANS

Genre : Stratégie
Développeur : Pyro Studios
Éditeur/Distributeur : Eidos
Site Internet : www.eidos.fr
Config minimum : Windows 95/98, CPU 500 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo
Config recommandée : Windows 98/XP, CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo







En résumé

Beaucoup moins populaire que Warcraft III ou Age of Empires, Praetorians n'en reste pas moins un très bon jeu de stratégie en temps réel. Développé par Pyro Studios, les créateurs de la série Commandos, ce RTS vous met dans la peau d'un commandant en charge d'une énorme armée. Bien que la prise en main ne soit pas un problème pour les habitués du genre, ne bâclez pas les premières missions qui servent de tutorial. Vous y découvrirez des aspects propres à ce titre, ou que l'on n'a vus que très rarement dans d'autres jeux de stratégie. Ici, vous pouvez utiliser les forêts et les hautes herbes pour tendre des embuscades. Vous vous rendrez rapidement compte que la tactique joue un rôle primordial dans le déroulement des batailles. La connaissance du terrain, d'ailleurs, est un point à ne pas négliger. Mettre vos troupes en hauteur leur octroie un meilleur champ de vision et permet d'abattre un nombre conséquent d'assaillants. Au fil de vos missions, vous serez amené à diriger différentes armées (romaine, gauloise, égyptienne). Et chaque faction possède, évidemment, ses propres forces et faiblesses. Il ne vous reste plus qu'à essayer tout ça et à partir à la conquête du monde.



Commandos : Le Sens du Devoir

Genre : Stratégie
Développeur : Electronic Arts
Éditeur/Distributeur : Eidos
Site Internet : www.eidos.fr
Config minimum : Windows 95/98, CPU 166 MHz, 32 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows XP, CPU 200 MHz, 64 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0

En résumé

Commandos permet de diriger différents personnages aux talents spécifiques afin d'accomplir des missions durant la Seconde Guerre mondiale. Bérets verts, plongeurs, snipers et bien d'autres serviront à passer les lignes ennemies afin de réaliser tous vos objectifs. Attention, ici, il faut y aller avec tact et finesse, les bourrins en prendront rapidement pour leur grade. Soyez donc très attentif aux briefings avant chaque mission et observez minutieusement les déplacements des troupes, une fois sur le terrain. Malgré ses presque huit années d'existence, Commandos : Le Sens du Devoir reste une référence en matière de stratégie et de tactique. Si vous n'aviez jamais eu l'occasion d'essayer cette série, c'est le moment ou jamais.





Les autres fichiers

LA SECTION PATCHS :

Patch 1.04.1 Faces of War
Patch 1.1 Heroes of Annihilated Empires
Patch 1.02 Splinter Cell : Double Agent

LA SECTION WALLPAPERS :

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows.

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits d'auteur

La reproduction des pages graphiques présentes dans l'interface est strictement interdite. Ces éléments appartiennent exclusivement à leurs auteurs respectifs.

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

Une question qu'elle est bien existentielle

Cher Joystick, depuis le temps que je te lis (ce qui ne fait pas très longtemps, puisque je ne suis accro que depuis le numéro 158), je me suis toujours demandé pourquoi avoir choisi la loutre comme mascotte du magazine ? Qui a décidé que ce serait la loutre et pas un autre animal ? Est-ce Caféine ? Ou Gruth, puisque c'est le dessinateur de Joystick ? Je me souviens avoir déjà eu affaire à des débats sur les forums à propos du lapin-bélier. Et je sais que C_Wiz adore les mouettes et Yavin, les poneys. Donc, d'où est venue l'idée d'avoir comme mascotte une loutre (que j'aime bien, en passant) ?

Sk !llz

Quand les pingouins se sont barrés avec la caisse, il a bien fallu leur trouver des remplaçants à la hauteur, tout en marquant une certaine différence. Et puisque la question semble vous tarauder, je vous livre la réponse sans plus attendre : c'est Gruth qui nous a d'abord proposé cette idée de loutre idiote. Et comme ça nous a bien fait marrer, on a décidé de l'engager dans la foulée pour illustrer le reste du mag. En plus, on pouvait le payer en bières, ce qui est toujours un avantage non négligeable dans une négociation salariale.

Néo Con

J'aimerais savoir si un MMORPG dans l'univers cyber punk est prévu. Non, parce que c'est vrai qu'à part Reakktor et leur Neocron qui n'avait rien de spécial, aucun développeur ne s'est aventuré dans ce genre. Alors je me pose une question. C'est vrai que les univers heroic-fantasy ont leur charme, mais bon, ça va être le même problème, selon moi, qu'avec les jeux sur la Seconde Guerre mondiale : il y en a tellement et ça marche si bien qu'on se demande si un jour on passera à autre chose ! Imaginez à quel point un jeu avec un univers proche de celui de Deus Ex par exemple, mais version massivement multijoueur, pourrait poutrer !

Bender le Speck

Effectivement, votre interrogation est légitime. Il est vrai qu'avec le succès de World of Warcraft, tous les éditeurs qui se lancent dans l'aventure du MMO tentent d'emboîter le pas à tonton Blibli. Et en dehors d'EVE Online, à l'univers radicalement différent, peu de titres réussissent à s'aventurer en dehors du canevas rassurant de l'héroic-fantasy. Je regarde Cyd qui me lance un laconique « Non, MMO cyberpunk pas être prévu. Mais lecteur peut toujours essayer Matrix Online. Ha, ha, ha ! ». Quel déconneur, ce Cyd.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Gruth, C_Wiz, Yavin via :
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr
Fumble : erwan.lafleuriel@futurenet.fr

COURRIER

par Faskil

Rappel des règles du jeu : nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou la compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouvert à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Around Ze Weurld

Comme vous pouvez le constater, lors de mon dernier voyage en Thaïlande, j'ai pensé à vous ! Le sourire béat sur mon visage est dû à l'idée que je vais pouvoir – par Joystick interposé – communiquer avec mon frère qui vit toujours en France. C'est que Joystick, c'est de famille ; et grâce à toi, Faskil, mon frère aura la surprise de me voir en ouvrant son magazine.

Sylvain

Ah, ben, écoutez, si en plus, on peut rendre service, moi ça me fait plaisir. C'est vrai, après tout, dire que sans nous, votre frère aurait loupé cette fantastique photographie de vous, riant comme un idiot avec un chapeau ridicule sur la tête.

Justice !

À mon avis, les seuls crimes du jeu vidéo sont Daïkatana, les Sims et Crazy Frog Racer.

Lekh

Je ne suis pas particulièrement d'accord avec vous concernant les Sims, mais j'irai, par contre, plus loin que vous pour les deux autres titres : je pense qu'on peut carrément parler de crimes contre l'humanité.

Alcooliques anonymes

Par simple curiosité, faut-il être un surhomme pour devenir rédacteur dans un magazine comme Joystick ? Ou est-ce que tout être humain à peu près normalement constitué (oui, parce qu'une pointe de « geek attitude » est requise, j'imagine) peut y arriver par un moyen ou un autre, et quelles sont les qualifications requises, comment vous recrutez, etc. ?

Bender le Speck (encore)

Ah, le marronnier du courrier, la question qui revient inlassablement tous les mois. Il faut croire que, vraiment, ça vous tracasse. Malheureusement, il n'y a pas de réponse toute faite. « Ça dépend » me semble être la plus appropriée. Parfois, il est nécessaire de coucher avec le rédac chef (quand on en a un), parfois il faut mettre la main à la poche et corrompre les bonnes personnes et parfois, quand les autres solutions ne sont pas envisageables, le chantage peut ouvrir des portes. Savoir écrire est aussi un plus, même si on n'est pas trop regardant là-dessus (je vous rappelle qu'on dispose de deux Belges au sein de la rédac : à un moment donné, il faut réviser ses attentes et prendre ce qu'on trouve). Par contre, vous avez raison sur un point : il faut être un surhomme. Au bar.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquants, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris CEDEX 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr
- CD manquant, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org

Le cadeau d'Alice va vous faire bonne impression !

UNE IMPRIMANTE OLIVETTI PHOTO SCANNER - COPIEUR POUR TOUT ABONNEMENT DU 27/11/06 AU 16/01/07 POUR 1€ DE PLUS

SIMPLE WAY

29,95€ /mois

ADSL Wi-Fi
jusqu'à 20 Méga

TÉLÉPHONIE ILLIMITÉE
vers les fixes en France et 23 pays
abonnement téléphonique inclus

TÉLÉVISION
bouquet numérique - accès TPS

Assistance téléphonique gratuite 24h/24

0 800 76 20 63 ou **alicebox.fr**
(appel gratuit depuis un fixe)



Offre imprimante pour 1 € de plus reservée aux 100 000 premiers inscrits à l'offre Alice Box. L'imprimante multifonction Olivetti reste la propriété de Telecom Italia pendant les 12 premiers mois. Visuel non contractuel. Pour bénéficier de l'offre Alice Box soumise à conditions, vérifiez sur alicebox.fr ou au 0 800 76 20 63 (appel gratuit depuis un fixe en France métropolitaine) que votre ligne est éligible à l'ADSL (de 512 K à 20 Méga ATM / 16 Méga IP selon votre adresse) et/ ou à la télévision et/ou au dégroupage total. Le modem Wi-Fi est prêté gratuitement et le décodeur TV vous est confié contre un dépôt restituable de 70 €. Bouquet TV de 40 chaînes (dont TNT). **Appels illimités vers les fixes en France métropolitaine, Guadeloupe, Martinique, Réunion et les fixes de 23 pays :** Allemagne - Andorre - Autriche - Belgique - Danemark Espagne - Finlande - Grèce - Irlande - Italie - Liechtenstein - Luxembourg - Monaco - Norvège - Pays-Bas - Portugal - Royaume-Uni - San Marin - Suède - Suisse - Vatican et vers les fixes et mobiles du Canada et des Etats-Unis (hors Hawai et Alaska); hors numéros spéciaux. **12 mois d'engagement,** sans frais d'entrée ou de résiliation. Offre TPS soumise à conditions. Telecom Italia - RCS Paris B 419 009 170.

Stranglehold Stranglehold Stranglehold Stran

« Donnez un flingue à un type, il devient Superman. Donnez-lui deux flingues, il devient Dieu. » Cette idée résume assez bien la sensation de surpuissance que cherche à procurer le premier titre basé sur l'univers cinématographique de John Woo. Un jeu d'action acrobatique et sanguinolent que tout le monde attend, à juste titre. Gros plan.

Si je vous dis Chicago : à quoi pensez-vous ? À une ville de gangsters. C'est ce qui vient le plus souvent à l'esprit, remarquez. Nous imaginons tous Al Capone, Eliott Ness et d'autres types en costard faisant parler la poudre durant la prohibition. Si vous songez à Michael Jordan et aux Bulls, je ne peux rien pour vous.

Bref, laissez-moi vous dire qu'après ma première virée dans l'Illinois, j'ai d'autres images en tête. Et d'autres sons surtout. Comme celui du métro aérien passant à 50 mètres de ma chambre d'hôtel toutes les cinq minutes, ou celui d'une tempête de neige nocturne mémorable par sa puissance acoustique. Le tout assorti d'un drapeau américain ondoyant sous ma fenêtre, se mariant impeccablement au reste. De quoi s'assurer que je ne vais pas pioncer une seconde tranquillement après une douzaine d'heures de trajet en avion. J'ai l'air de me plaindre ? Rassurez-vous, une chute de nécropole sur le coin du crâne, voire une apocalypse selon Saint Fask, patron de la loose, n'auraient rien changé à mon programme. J'étais prêt à affronter n'importe quoi pour me rendre chez Midway, juste pour le voir. Qui ? Stranglehold. Ce futur bijou que j'attends comme un petit fou depuis les premiers trailers diffusés à l'E3. Un titre qui la joue Max Payne, avec tout ce qu'il faut pour surpasser le polar vidéoludique de Remedy dans mon petit cœur. Je l'ai vu, senti, touché. Forcément, sous cet angle, Chicago, ça laisse des souvenirs fantastiques, quelles que soient les épreuves traversées.

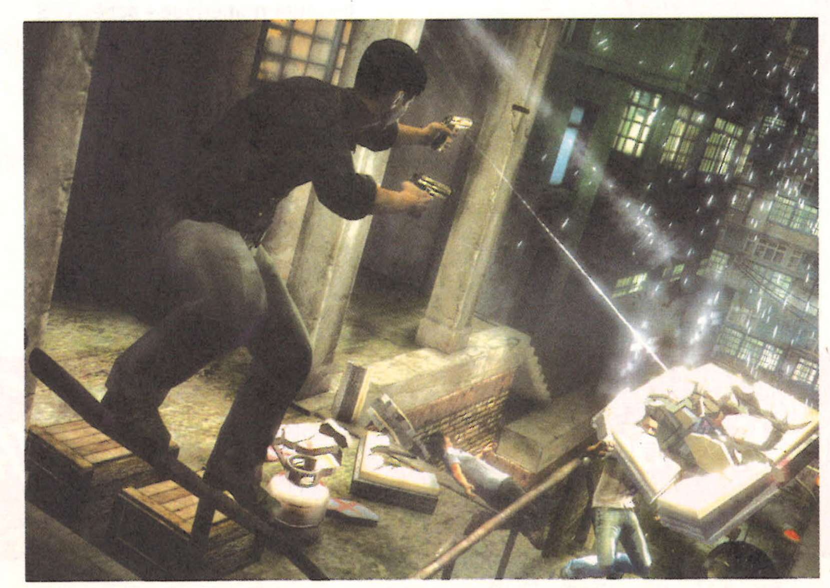


Première expérience

Hong-Kong. Un salon de thé. Plusieurs types louches y traînent. Un calibre est sorti par un caïd local. Un projectile vient se ficher dans l'œil du truand avec lequel il discutait. Règlement de comptes. C'est là que j'interviens. Les hommes de main armés m'encerclent. Je les abats un par un. Une balle dans le genou, une autre dans le cou, le bras, le bide... et la tête, alouette. Ils prennent cher, le sang coule à flots. Je m'abrite quelques secondes derrière un pilier. Il part en lambeaux. Les carreaux explosent sous les impacts, il ne reste bientôt plus que l'armature en béton. Alors, plutôt que de demeurer statique, je fonce, c'est mon style.

Je plonge au-dessus des banquettes, m'accroche au lampadaire, dévale la

PAR Plume



Stranglehold c'est un Tony Hawk avec des flingues qu'on vous dit !

GENRE : GUNFIGHTS
AVEC SUPPLÉMENT COLOMBES
ÉDITEUR : MIDWAY
DÉVELOPPEUR : MIDWAY/ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : PRINTEMPS 2007

lehold Stranglehold Stranglehold Stranglehold Stra



Le Mexican Stand off, un grand moment de tension. J'ai une petite idée du gagnant.



John Woo s'est beaucoup investi sur cette production. Il a même dû empoigner un pad. Le pauvre.

balustrade en courant pour finir allongé sur une table roulante et rebondir sur les murs. Dans mes moments les plus acrobatiques, le temps suspend son vol pour me laisser viser juste. À aucun moment, je ne m'arrête de tirer sur mes assaillants. Je chope un fusil à pompe et fais décoller le péquin qui croyait m'envoyer retrouver mes ancêtres. Dans son élan, il emporte quelques copains et fracasse le mobilier. Le malabar en costume fuchsia à cause de qui tout a commencé – leur boss probablement – se pointe à l'étage. Bazooka. Aïe, j'ai intérêt à me montrer encore plus mobile et à ralentir la cadence pour l'arroser comme il se doit. Il me faut une minute pour le terrasser. Le niveau est fini, bilan : on dirait qu'une tornade a tout dévasté. Et je n'ai pas une égratignure. Voilà un bref échantillon des sensations que vous éprouverez dans la peau de Tequila Yuen, inspecteur de la police de Hong-Kong, un brin tête brûlée.

Des maisons en bois !
Comme c'est sympa, toute cette matière combustible !

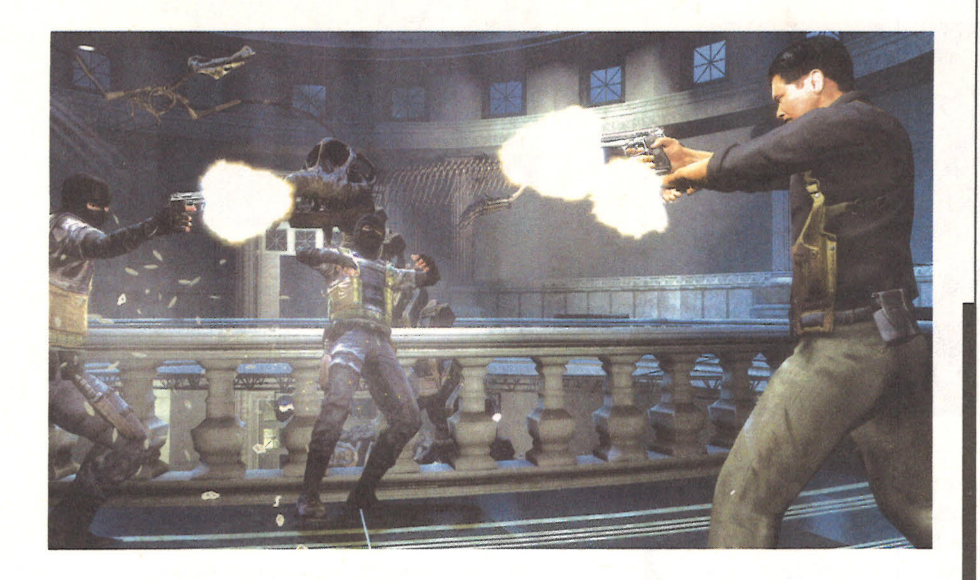


Tequila pour ces messieurs

Petit rappel pour ceux qui ne le connaissent pas, Tequila est le personnage principal de Hard Boiled (À toute épreuve), film d'action réalisé en 1992 par le metteur en scène John Woo. Ce Tequila est un flic calqué sur Dirty Harry et se présentant sous les traits de l'acteur Chow Yun-Fat (Tigre et Dragon). C'est dire s'il a la classe. Le comédien et le réalisateur – que les cinéphiles vénèrent tels des dieux pour d'autres chefs-d'œuvre comme A Better Tomorrow (Le Syndicat du crime) ou The Killer – ont décidé, avant leur prochaine pellicule en commun (The Battle of the Red Cliff, début du tournage au printemps), de faire vivre une nouvelle aventure à ce policier au doux nom de boisson alcoolisée. Une histoire mêlant amour et guerre de gangs, vous trimballant de Hong-Kong jusqu'à Chicago.
Une sacrée responsabilité pour les développeurs de Psi-Ops que ce projet devant répondre aux attentes des fans et rester fidèle à l'œuvre du maître, tout en procurant un pied terrible. En plus d'apporter leur nom, Woo et Yun-Fat contribuent largement à rendre ce jeu d'action à la troisième personne réellement intéressant. « John Woo et Tiger Hill, son studio de développement sont très impliqués, nous explique Alexander Offermann, Senior Producer. Woo s'est investi à fond dans le style des personnages, l'histoire. Bien qu'il soit surtout attaché au caractère cinématique, nous lui montrons régulièrement la progression du développement. Son avis est indispensable sur de nombreux aspects, car même si nous connaissons



Les effets de particules déchirent, que l'on éclate un mur, un oreiller ou une pastèque.





Une roquette ? Rien de plus simple à esquiver en Tequila Time. Hips.

très bien son univers, il le maîtrise mieux que quiconque ». Patrick Curry, Senior Game Designer, renchérit : « Par exemple, le fait est qu'il doit y avoir de l'hémoglobine, parce que tous les films de Woo à Hong-Kong sont sanglants. Mais on ne tombe pas dans le gore, pas de têtes ou de bras qui explosent. Tequila ne shoote pas non plus sur les femmes et les enfants. Il faut enfin savoir qu'il a tenu à insérer quelques notes d'humour dans des moments de tension. »



Avec deux flingues, Tequila se prend vraiment pour Superman. Et on dirait que ça fonctionne.

Tout pour le style :

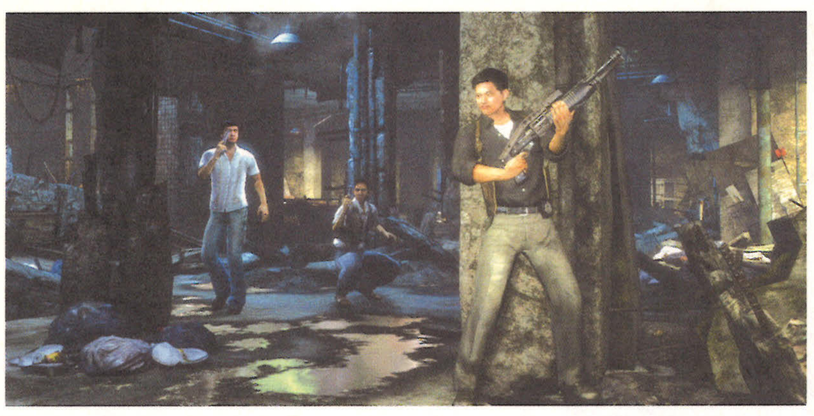


Vous pensez qu'enchaîner les culbutes improbables tout en dézinguant ne sert à rien ? Perdu !
Une jauge de style se remplira selon votre virtuosité. Pleine, elle vous récompensera d'une attaque spéciale dans le plus pur style Woo.
Trois figures de style nous ont été présentées pour l'instant.
D'abord la Tequila Bomb : des colombes (la marque de fabrique du réalisateur) prennent leur envol autour du policier qui, dans un mouvement gracieux, élimine chaque gazier présent à l'écran. Le Tequila Barrage place la caméra derrière son épaule, écran bleuté. Avançant lentement mais sûrement, semblant invincible, notre homme pulvérise tout, à coups de chevrotine. Enfin, le Precision Aim agit comme un snipe, avec suivi de balle jusqu'à la cible agonisante. L'art de la mise en scène…

Bon exemple : une courte vidéo où Tequila et un autre type à l'air patibulaire se tiennent en joue jusqu'à ce que ce dernier hérite d'une fiente d'oiseau sur le pif, le déconcentrant assez pour qu'on devine sa fin tragique lorsque l'écran noir surgit, un coup de feu se faisant entendre.
Des détails qui assurent le style Woo à l'écran, dont le Chow Yun-Fat digital se fait un digne ambassadeur. Si ses animations, dont des cabrioles volontiers surréalistes, ne sont pas issues d'une pénible séance de motion capture, il a consenti à se laisser modéliser le visage et à enregistrer ses lignes de dialogues. « Il y a pris beaucoup de plaisir », nous confie Offermann. Preuve à l'appui, une autre vidéo montrant son visage entièrement recréé en gros plan, enchaînant plusieurs expressions faciales et des grimaces tout bonnement hilarantes. Criant de vérité.

Tout péter, à volonté

Un gameplay explosif est l'autre élément nécessaire, en sus de l'étiquette, pour que Stranglehold sonne comme une opportunité enthousiasmante de se sentir dans un film de John Woo, « d'être acteur, réalisateur, et directeur des chorégraphies à la fois » comme Neill Glancy, Lead Game Designer, se plaît à le rappeler. Car on a, avant tout, affaire à un jeu d'action au rythme effréné, que l'on a du mal à ne pas comparer à Max Payne. Après tout, ne retrouve-t-on pas le même genre de gunfights acrobatiques ? Le Tequila Time (un bon moyen d'attirer une autre frange de joueurs, hum...), un ralenti qui s'enclenche lorsque vous désirez ajuster vos tirs plus sereinement, n'est-il pas une réminiscence du Bullet Time ? Certes. N'empêche que Stranglehold a quelques atouts de plus à faire valoir, notamment sur le plan technique.
Un Unreal Engine 3 à la sauce Havok, ça autorise des choses plutôt démentielles en termes de dévastation de décor, en plus d'afficher des graphismes somptueux. L'équipe de développement a même appelé ce système le Massive D. D pour Destruction, je précise. Ça a l'air pompeux comme appellation, mais vous pouvez me croire sur parole : chaque élément sur lequel



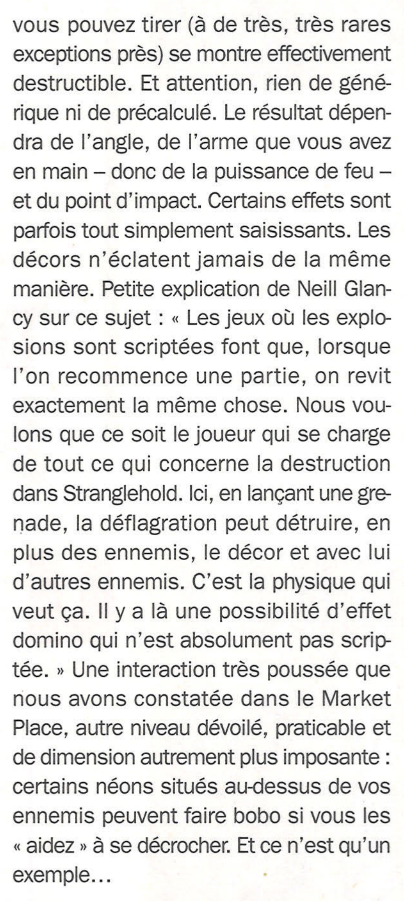
Vos couvertures ne durent jamais bien longtemps si vos ennemis s'acharnent dessus.



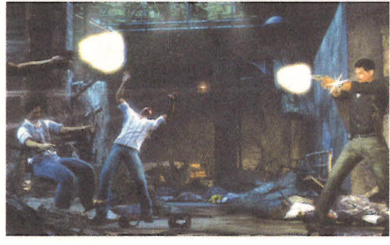
Les développeurs Neill Glancy (à gauche) et Patrick Curry (à droite) se disputent cette affiche dédicacée. Chez Midway, on règle tout comme ça.



Chow Yun-Fat, en plus d'être mon héros, peut viser deux cibles indépendamment. Waouh.

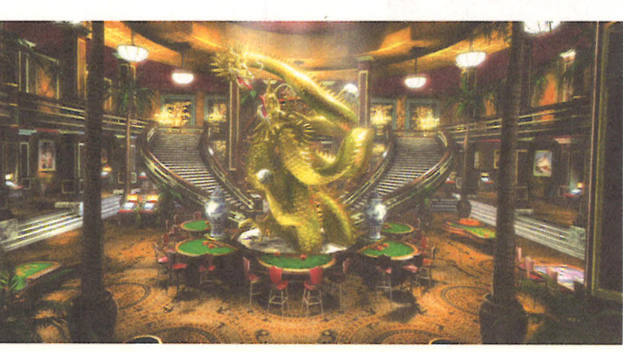


vous pouvez tirer (à de très, très rares exceptions près) se montre effectivement destructible. Et attention, rien de générique ni de précalculé. Le résultat dépendra de l'angle, de l'arme que vous avez en main – donc de la puissance de feu – et du point d'impact. Certains effets sont parfois tout simplement saisissants. Les décors n'éclatent jamais de la même manière. Petite explication de Neill Glancy sur ce sujet : « Les jeux où les explosions sont scriptées font que, lorsque l'on recommence une partie, on revit exactement la même chose. Nous voulons que ce soit le joueur qui se charge de tout ce qui concerne la destruction dans Stranglehold. Ici, en lançant une grenade, la déflagration peut détruire, en plus des ennemis, le décor et avec lui d'autres ennemis. C'est la physique qui veut ça. Il y a là une possibilité d'effet domino qui n'est absolument pas scriptée. » Une interaction très poussée que nous avons constatée dans le Market Place, autre niveau dévoilé, praticable et de dimension autrement plus imposante : certains néons situés au-dessus de vos ennemis peuvent faire bobo si vous les « aidez » à se décrocher. Et ce n'est qu'un exemple...









Un joli casino qui brille avec des dorures, des lumières et des statues partout. Miam, 'y a bon tout péter.



Définitivement Woo

Mais interagir ne se résume pas à la simple atomisation. Nous avons ainsi découvert que Tequila peut avoir de bons rapports avec certains éléments du décor qui se mettent discrètement en surbrillance. Les tables, sur lesquelles on glisse naturellement au lieu de se retrouver bloqué, peuvent servir de body board à la réception d'un plongeon lorsqu'elles sont assez solides. Une rampe d'escalier, un tuyau ou un échafaudage déglingués peuvent accueillir les petons de notre héros sans problème. Et je passe sur d'autres exemples qui nous permettent de lutter contre la gravité et d'appréhender chaque passage de multiples façons. Grâce à un simple bouton, là où Max Payne restait encore très proche du plancher des vaches, Tequila nous autorise à découvrir l'espace aussi bien horizontal que vertical. Et, vu la variété et la taille de la plupart des cadres choisis (ports, musées, restaurants, etc.), on ne risque pas de s'ennuyer. Vous l'aurez compris, Stranglehold mérite qu'on le décrive comme « un Tony Hawk avec des flingues ». C'est beau, rapide, intuitif, virevoltant, ça pète de tous les côtés... Et la routine a peu de chance de s'installer. Tenez, vous avez déjà aperçu ces scènes cloquées de tension où plusieurs mecs se pointent des flingues les uns sur les autres, chacun dans la ligne de mire d'une arme ? On appelle ça le Mexican Stand soff. Vous savez quoi ? Vous allez en vivre ponctuellement de l'intérieur, à travers un mini-jeu où il sera question d'éviter les balles qui vous sont adressées tout en tirant sur vos agresseurs – au ralenti, s'il vous plaît. Rafraîchissant. Eh bien, dites-vous que cela n'est peut-être qu'une idée de gameplay parmi tant d'autres. Car ces jeunes gens de chez Midway ont eu beau rester muets concernant d'éventuels véhicules (voiture, bateau ?), l'arsenal à votre disposition, ou encore le très attendu mode Multijoueur, je pouvais lire dans leurs regards que nous ne sommes sans doute pas au bout de nos surprises. Bah ! La prochaine fois que je les rencontrerai, j'utiliserai une autre sorte de Tequila Time pour les faire parler...


EASTPAK®
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com

AU-DELÀ D'AZEROTH...

12+
TM
www.pegi.info

© 2004-2006 Blizzard Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft et The Burning Crusade sont des marques ou des marques déposées de Blizzard Entertainment, Inc aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes autres marques mentionnées ici appartiennent à leurs propriétaires respectifs.



BATAILLEZ jusqu'au niveau 70, et ouvrez un monde de nouvelles opportunités.

MAÎTRISEZ les énergies mystiques des elfes de sang.

CHEVAUCHEZ des montures volantes que vous contrôlez et emparez-vous de la nouvelle et ténébreuse frontière.

UN NOUVEAU MONDE VOUS ATTEND

DÉCHAÎNEZ les pouvoirs de lumière des draeneï.



16 JANVIER 2007





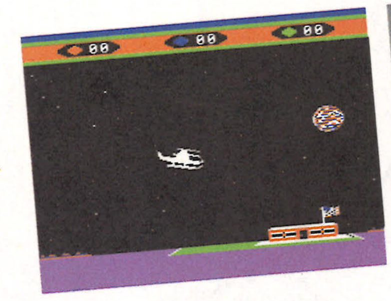
DITO

La rédaction

Et hop, un de plus ! Un quoi ? Un rédacteur en chef ? Ouh là, non, ne rêvez pas, ça ne se trouve pas en deux minutes. D'ailleurs là, on cherche encore. On parlait juste du nouvel an. Bon, alors, de quoi pourrait-on bien causer cette fois-ci ? Ah, je sais ! Nos bonnes résolutions pour 2007, c'est original ça ! Quoi ? Fumble a déjà eu l'idée pour le Top Rédac ? Argh, ça nous apprendra à écrire l'édito après tout le reste. Bon, donc pas de bonnes résolutions (vous ne savez pas ce que vous perdez), on enchaîne. Hop, hop. Alors voyons, voyons, on va essayer de se faire ça fissa. Des prédictions ? Hmm, je regarde ma boule de cristal, je trie mes grains de riz, hmm... Oh, on va avoir un nouveau rédacteur en chef ! Et une nouvelle formule pour plaire encore plus à nos gentils amis les lecteurs ! Même que Joystick ne devrait plus être présent uniquement sur papier. D'ailleurs au passage, il sera sur du meilleur papier, comme avant. Bref 2007, ça va poutrer sévère. Fiche suivante, allez, j'suis chaud. Top 10 des ventes ? Vu les bombes en test ce mois-ci, relisez très fort les derniers numéros avant de passer à la caisse. Ça peut aussi être intéressant d'être un poil patient. Allez encore une ! Wii ou non ? Oui ! Carrément ! Mais comme on est surtout des râleurs (et encore, vous n'avez pas lu le dossier « Trolls »), on regrettera quand même qu'il faille acheter une console pour avoir de nouveaux concepts. Développeurs PC, au boulot ! Allez, encore une ? Ah, la direction me signale que c'est fini. Dommage, il restait l'horoscope. Bah, ça sera pour le mois prochain. Je suis sûr que Fumble n'y aura pas pensé.

Esprit rotor

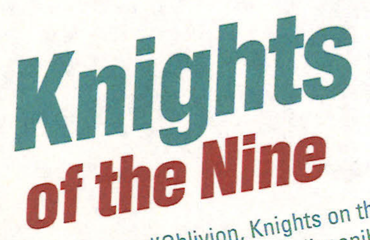
Si comme Stringfellow Hawk (héros de Supercopter), vous avez le charisme d'une moule trop cuite et l'entrain d'un potiron destiné à la soupe, vous rêvez forcément de piloter un hélicoptère de combat afin de sauver de pauvres otages innocents. Ça tombe bien, grâce à Frogster Interactive, vous pourrez le faire dès le début de l'année avec S.R.A.C.S. Mais pas de panique, ce jeu n'a (heureusement) rien à voir avec la navrante série de Don Bellisario. Il se présente plutôt comme un remake du bon vieux Choplifter. Paru au début des années 80 sur Apple II, ce jeu de légende nous plaçait aux commandes d'un hélico de l'armée U.S., traversant des territoires hostiles à la recherche de pauvres âmes à sauver. Ce sera exactement la même jouissance dans cette version composée de 40 missions originales, avec trois hélicos à piloter. Sauf que les graphismes hmm... Comment vous dire ça... Ah oui, je sais : ils sont incroyablement fidèles au jeu d'origine (indice : ça veut dire que c'est visuellement à gerber).





Qui vole un bœuf, vole un bœuf

Profitant d'une permission de sortie pour aller filer un coup de main aux gens du Téléthon en vendant des gâteaux confectionnés par leurs soins, deux détenus de la prison de Laval, incarcérés pour vol, se sont fait la malle avec la caisse. Heureusement pour la morale, l'un des deux malfaiteurs s'est fait choper par la police. En punition, il passera le restant de ses jours en taule à mater la filmographie du parrain de ce grand show télé-humanitaire – j'ai nommé l'immense Gérard Jugnot. L'autre scélérat court toujours et, vu la sentence, on le comprend.



Knights of the Nine

L'extension d'Oblivion, Knights on the Nine, est désormais disponible à la vente. Au menu : un tas de trucs déjà disponibles sur le Net (contre une poignée de dollars) et deux ou trois babioles franchement « dispensables ». Oui, même pour dix euros.

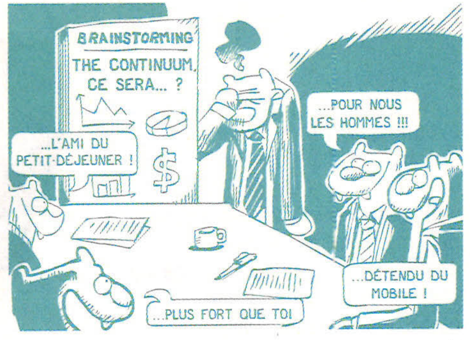


Rogue & roll

Rogue Warrior, le futur FPS de Bethesda Softworks existe bel et bien. D'ailleurs pour vous le prouver, en voici deux images toutes récentes. Le jeu est prévu pour fin 2007 et semble quand même moins intéressant que le futur Fallout 3 prévu pour on-ne-sait-pas-quand chez le même éditeur. Enfin, moi je dis ça comme ça, je ne voudrais surtout pas avoir l'air d'INSISTER.



Parce qu'ils le valent bien



Dans la famille des nouveaux jeux en développement, je demande The Continuum ! Mais je vous sens fébrile et dévoré par la curiosité, je vais donc mettre directement fin au suspense : il s'agira d'un jeu de stratégie avec des éléments de jeux de rôle et orienté multijoueur. Ni date, ni images… Tout ce que l'on sait, c'est que c'est développé chez les Américains de Seven Lights, dont ce sera là le tout premier jeu. Les têtes pensantes de cette boîte s'avérant toutes issues du monde de la pub, j'aurais tendance à penser qu'il s'agira également du dernier, mais on va encore m'accuser de faire du mauvais esprit.

Au bouleau !

Ce mois-ci, pas de gadget idiot, mais de simples clés USB originales. Ah, ça nous change, quelque chose d'un peu utile. Ces étrangetés ont tout de même été taillées dans de véritables troncs et sont vendues pour la « modique » somme de 60 euros pour 512 Mo ou 70 pour un bon gros Go. Alors, O.K., c'est rigolo et tout et tout, mais ça me rappelle surtout l'époque où l'on vantait l'informatique comme moyen d'économiser du papier et de sauver ainsi des camions entiers d'arbres innocents. Du coup, il y a de quoi être vert. Ce qui, somme toute, est assez paradoxal.





Phrase à la con

11/12/2006 – 14 h 57
Faskil : « 'tain, la news sur la pub, elle fait 666 signes ! La pub, c'est vraiment le Mal. »

Des racines et des ailes

Les très suédois développeurs de Legendo Entertainment, célèbres pour avoir commis une adaptation un peu gnangnan des Trois Mousquetaires, ont décidé de passer à des trucs plus adultes. Ils nous feront donc bientôt voltiger dans les airs grâce à Attack on Pearl Harbor qui, comme le nom l'indique, n'est pas une énième simulation de Sudoku en string, mais un jeu de petits n'avions qui balancent des bombinettes. C'est prévu pour le premier trimestre 2007, ce sera évidemment très arcade et manifestement pas trop moche. Et puis ce sera aussi l'occasion de retrouver un univers typé Seconde Guerre mondiale. Ça tombe bien, ça commençait à nous manquer.



Increvable



Attention ! Voilà une news qui risque de vous laisser baba de surprise. EA vient d'annoncer une future extension pour Les Sims 2 ! Oui, je sais, ça fait un sacré choc. Alors, après les chiens, chats et autres otaries domestiques d'Animaux & Cie, leur nouveau pack s'intitule Les Sims 2 : Au fil des saisons. Et, comme son nom le laisse subtilement pressentir, cet add-on apportera la gestion des… saisons ! Super.

Vous pourrez donc profiter des joies des lancers de boules de neige en hiver ou de la chasse aux papillons au printemps, tout un programme. Les mauvaises langues diront qu'EA manque cruellement d'inspiration pour dégoter de nouvelles idées de gameplay et préfère rentabiliser un titre qui cartonne en le déclinant jusqu'à l'invraisemblable. Moi, je ne me permettrais pas ce genre de critique facile.

Par contre, j'attends avec impatience la sortie de Bombes & Tripailles, l'extension estampillée Seconde Guerre mondiale.

Et là, on aura vraiment pulvérisé tous les records d'originalité.

Undercover...



... Operation Wintersun, ça vous évoque quoi ? Rien ? Bien, et si je vous dis « Berlin 1943 », vous situez le contexte ? Voilà, vous comprenez mieux à présent pourquoi l'éditeur a subitement décidé de changer le titre de ce jeu d'aventure prenant vie dans un cadre, ô combien original !

Burnout...

... Dominator, cinquième épisode de la série sortira sur PC ! Hein que vous êtes content ? Ben c'est dommage parce que c'est totalement faux. Voilà, voilà, désolé, mais il fallait bien que je passe ma frustration sur quelqu'un...

Set à la maison



La sortie de Virtua Tennis 3 se rapprochant à grands pas, on en sait désormais un peu plus sur le contenu de ce nouvel opus. Enfin, ce n'est pas qu'on ait besoin d'en savoir beaucoup plus que « c'est un bon jeu de tennis », mais nos amis de Sega nous dévoilent quelques-uns des mini-jeux, une grande tradition de la série. Nous aurons par exemple droit à « l'attaque alien » avec des vaisseaux ennemis qui avancent vers nous ou un autre mode dans lequel il faudra pulvériser des tonnes de bidons innocents. Autre petite nouveauté, il sera possible de s'adonner à tous ces jeux idiots à quatre joueurs dans un mode dédié, ce qui promet quelques moments de franche rigolade entre potes. Tout ça devrait nous arriver pour le printemps, comme les hirondelles, ce qui devrait largement vous laisser le temps de vous faire des amis.

SPORE...



... devrait bien sortir dans la seconde moitié de 2007. C'est Will Wright qui l'a dit à Newsweek qui a téléphoné à mon petit doigt qui me l'a soufflé dans l'oreille parce que c'est un sale petit rapporteur.

Le jeu gratos du mois

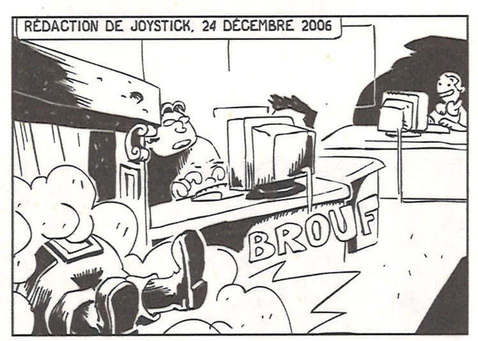
S'il existe un domaine dans lequel on se croit tous des dieux vivants, c'est probablement la géographie. À tel point qu'on se moque souvent de nos chers amis d'outre-Atlantique, un peu à la rue quand il s'agit de situer la France ailleurs qu'au beau milieu de l'océan Pacifique. Eh bien, c'est l'occasion de se tester grâce à World Map, un petit jeu en Flash tout bête présenté sous la forme d'une carte du monde vide et sur laquelle il faudra cliquer lorsque le jeu vous demandera où se situent d'étranges pays comme le Belarus, le Yémen, le Mali ou d'autres contrées exotiques comme la Belgique. Et encore, ce ne sont pas les plus difficiles. Alors si vous jouez avec vos (éventuels) enfants, on vous souhaite bien du courage pour vos futurs (grands) moments de solitude. Toutefois, pas de panique s'il s'avère que vous êtes trop nul pour relever le challenge, vous pourrez toujours vous expatrier chez les Américains, histoire de passer inaperçu.
www.gamedesign.jp/flash/worldmap/worldmap.html

Port du casque obligatoire

Figurez-vous que quand les ingénieurs de Sony ne passent pas leur temps à pondre des catastrophes comme des batteries de laptop défectueuses ou des Playstation 3, ces gens-là ont parfois de bonnes idées. Si, si, je vous assure. Tenez, là par exemple, ils se sont mis en tête de nous débarrasser une fois pour toutes de l'énervant câble du casque audio, autrement qu'avec des trucs HF pas toujours très fiables. L'idée, c'est tout simplement de faire transiter le son via le corps humain. Ne flippez pas, il paraît que c'est sans risque, le son étant véhiculé par une « légère charge électromagnétique » sans danger pour l'utilisateur. Cela dit, vu le passif du constructeur et même si l'idée est alléchante, moi j'attendrais quand même un peu que les premiers cobayes aient fini d'exploser avant de franchir le pas.



Un cadeau qui poutre









Need for Speed...

... aura droit à un nouvel épisode. Ce sont les lecteurs de FHM qui choisiront la bombasse que l'on pourra admirer sur la boîte du jeu. Si on ne leur demande rien concernant le gameplay, tout devrait bien se passer.

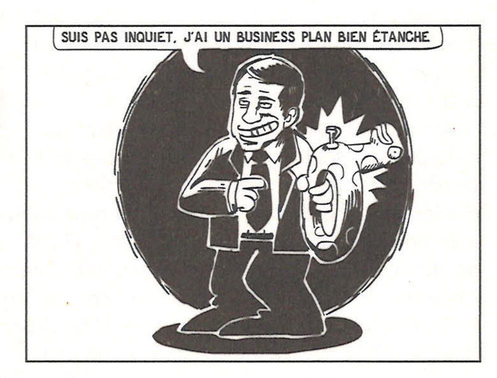




CONTRE les crétins !

Quel est le rapport entre Rayman et l'UNICEF ? Les gosses, les mômes, les mouflards, bref, les enfants. Et c'est sans doute pour cette raison que notre héros désarticulé préféré se voit tenir le rôle de « messager des droits des enfants » pour l'organisation onusienne. Vous trouverez de plus amples informations, des vidéos et des jeux sur le site dédié (http://raymanzone.fr.ubi.com/unicef/). Je n'ai rien d'idiot à ajouter parce qu'on ne badine pas avec un tel sujet.

Ce n'est qu'un Harward

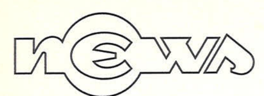


Apparemment, il doit se passer de drôles de trucs chez Ritual Entertainment, vu que tout le monde se casse. Enfin, quand je dis tout le monde, je pense notamment à Michael Russell (responsable de l'assurance qualité), Tim Mustaine (vice-président) ainsi que Steve Nix (le big boss de la boîte), désormais parti chez Id Software. Oui, ça en fait du monde qui va voir ailleurs et ça n'augure rien de bon pour l'avenir du développeur de SiN Episodes. En attendant, c'est l'ex-programmeur en chef de Ritual, un certain Ken Harward, qui prend le gouvernail pour tenter de garder le navire à flot. En voilà un qui n'a pas peur de se jeter à l'eau. On espère juste qu'il ne ramera pas trop. Et je m'arrête là, parce que je suis en panne sèche de vannes nautiques.

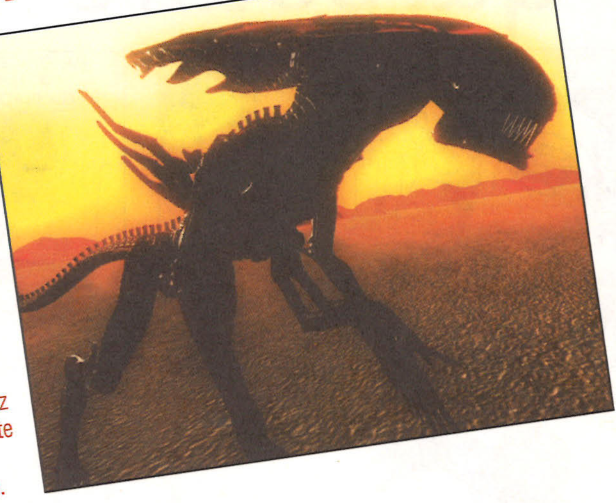


Mal en pis

Il y a de ces news, on se demande comment les prendre. Tenez, l'annonce de l'adaptation de la série Firefly en MMORPG, on ne sait pas si on doit en rire (de dépit) ou en pleurer (de bonheur) tant on est instantanément submergé par un déluge d'émotions. C'est que l'évocation de Firefly nous rappelle surtout l'arrêt brutal de sa diffusion par la FOX, après seulement une poignée d'épisodes. Et que cette série, mélange de space-opera et de western, était l'œuvre du génial Joss Whedon, déjà auteur des incontournables Buffy et Angel. Pour l'instant, tout ce qu'on sait, c'est que le jeu utilisera la plate-forme Multiverse (www.multiverse.net/). Pour le reste, c'est le flou intégral, on ignore même le nom du développeur. C'est à lui qu'incombera la lourde tâche d'adapter en jeu massivement multijoueur une œuvre dont la force résidait dans les personnages et la qualité d'écriture (n'en déplaise à certains confrères qui feraient mieux de regarder du Rohmer avant de dire n'importe quoi). Bref, si ce jeu voit le jour, je promets de m'allumer une clope avec un lance-flammes. Autant vous dire qu'on y croit grave.



La résurrection



Bien décidés à (re)conquérir le monde, nos amis de Sega sont non seulement plus forts que toi, mais ils viennent surtout de lâcher un gros paquet de pognon afin de se payer la licence Alien. Deux titres (pour 2009, pas avant) seraient d'ores et déjà en préparation et il s'agirait, pour le premier d'un FPS et, pour le second, d'un jeu de rôle. A priori, le PC serait concerné, mais un grand nuage de fumée entoure encore cette annonce à l'heure où je vous parle. D'ailleurs, si vous voulez bien m'excuser, j'ai la news située juste à droite de celle-ci à écrire. Ah, ça ne chôme pas, hein. Allez, à tout de suite.

And the winner is...



La neuvième édition de l'Independent Games Festival, on vous en a déjà parlé, mais connaissez-vous les finalistes ? Non ? C'est normal, ça vient de sortir. Je ne vous fais pas tout le détail, mais sachez que mon petit doigt avait vu juste puisque le très prometteur Aquaria (Naked Sky Entertainment) combattra pour le premier prix aux côtés d'Armadillo Run (Peter Stock), Roboblitz (Naked Sky) ou Everyday Shooter (Queasy Games). Dans les autres catégories on trouvera même Bone : The Great Cow Race (Telltales) pour le son ou d'autres titres comme Toribash et Toblo, déjà cités dans la rubrique Déclaration d'indépendance de ce mois.
Les trophées, toasts au caviar et salves d'applaudissements envahiront San Francisco du 6 au 9 mars 2007. Si, par malheur, vous ne pouvez pas vous y rendre, il vous reste le site officiel de la manifestation (www.igf.com) ou le joli Joystick du mois d'avril dans lequel on ne se découvrira pas d'un fil.
Et heureusement, d'ailleurs.

Légende URBAINE

JAGGED ALLIANCE 3

Après moult péripéties et autres rumeurs, c'est désormais officiel : il y aura bien une suite à Jagged Alliance 2. Elle s'intitulera d'ailleurs Jagged Alliance 3 (et non plus 3D) et sortira à une date indéterminée. Le jeu devrait rester dans la lignée de ses prédécesseurs qui n'étaient rien de moins que les meilleurs jeux de rôle tactiques de l'histoire. On gardera a priori les affrontements au tour par tour, éléments clés de la série, et quand on sait que les gens de Strategy First (auteurs des premiers volets) participent de loin au développement, on ne peut que s'enthousiasmer. L'ennui, c'est que l'équipe russe chargée du projet a récemment commis The Stalin Subway, un FPS plus que médiocre. Et ça, par contre, ça fout un peu les jetons. Alors, autant être clair tout de suite, amis de F3 Games : Atomic a beau avoir pris de longues vacances, si vous vous ratez sur ce coup-là, rien ne l'empêche de venir faire un petit tour par chez vous, histoire de vous dire deux trois trucs avec son lance-roquettes.

Disques mous

UNE FOIS DIGITALISÉE PAR LA MERVEILLEUSE MACHINE DE SAINUL ABIDEEN, VOICI À QUOI RESSEMBLE LA DISCOGRAPHIE COMPLÈTE DE MOBY

Laissez-moi vous faire une confidence : je n'ai jamais rien compris à la géométrie. Une lacune qui me coûte cher puisque je ne deviendrai jamais riche grâce à mes talents dans ce domaine. Ce qui n'est pas le cas de cet Indien répondant au doux sobriquet de Sainul Abideen (si, si, c'est son nom, je sais, c'est nul). Le jeune ingénieur vient en effet de mettre au point une technique permettant de stocker près de 256 Go de données sur une simple feuille au format A4. Comment ? C'est simple ! Enfin, non, c'est compliqué, mais l'explication, elle, est simple. Les données seraient stockées sous des formes géométriques diverses (ronds, carrés, triangles) qui, une fois décodées par un scanner spécialement prévu à cet effet, se métamorphoseraient alors en sons, images ou clips vidéo. La technologie se nomme « Rainbow » et vous ne tarderez pas à la voir mise en application puisque, sur cette page, se trouve l'intégralité du Seigneur des Anneaux en version longue. Avouez qu'au prix de Joystick, c'est une affaire.

THE GRAND STRATEGY GAME*

EUROPA UNIVERSALIS III

EXPLORATION, COMMERCE,
GUERRE & DIPLOMATIE

FÉVRIER 2007



WWW.EUROPAUNIVERSALIS3.COM



© Paradox Interactive. All rights reserved. Europa Universalis is a trademark of Paradox Interactive.

* LE GRAND JEU DE STRATEGIE



Field Ops...

... sortira en mars prochain chez Take 2, en voici une image. On aurait pu en mettre soixante, mais l'éditeur n'en fournit que trois (dont une beaucoup plus moche que les autres).

Au reeeeevooooooir, Présideeeeent !



Histoire de chercher à compenser nos maigres salaires, on aime bien jouer de temps en temps au Millionnaire avec nos amis de Joypad. Bon, il faut bien admettre que jusqu'ici, le succès n'a pas vraiment été au rendez-vous. Mais ça, vous vous en doutiez, sinon vous seriez probablement en train d'admirer de belles pages blanches à l'heure qu'il est. D'un autre côté, quand je vois ce qui vient d'arriver à des joueurs de Mouscron (dans le sud de la Belgique), je me dis qu'il vaut peut-être mieux perdre dans les règles de l'art que d'avoir à vivre l'épreuve douloureuse qu'ils viennent d'endurer. Comme chaque semaine, ce groupe d'une trentaine d'amis jouait inlassablement les mêmes numéros, jusqu'ici sans succès. Sauf que la semaine dernière, bingo, ce fut le jackpot, le gros lot, la fête du slip, quoi : tous leurs numéros sont sortis ! Bien entendu, dévorés par l'euphorie, tous se sont empressés d'échafauder les projets les plus fous. Jusqu'à ce qu'ils découvrent avec effroi que la libraire qui centralisait leurs mises avait décidé à la dernière minute de miser autre chose. Ils sont donc instantanément redevenus des pauvres comme les autres et ont vu leurs rêves balayés en une fraction de seconde. Cette mésaventure aura au moins permis d'avoir une nouvelle certitude scientifique : la lose est manifestement une tradition belge.



La poupée qui dit : « Encore perdu »

Si l'on était jusqu'ici en droit de douter légitimement des qualités de gameuses des Frag Dolls, on vient cependant de leur découvrir une vertu insoupçonnée : elles savent nous faire marrer. Lors d'une grosse fiesta sponsorisée par Ubisoft – leur mentor –, les babes 'ricaines du jeu vidéo affrontaient plusieurs équipes de pros de la souris, avec, à la clé, la modique somme de 2 000 dollars par match pour les vainqueurs. Résultat des courses : à l'issue de la soirée, Ubi a dû sortir 10 000 dollars de sa popoche, les filles s'étant lamentablement ramassées dans quatre parties sur cinq. Et dire qu'avec tout cet argent, Ubi aurait sans doute pu investir plus de moyens pour permettre, par exemple, à des titres comme le dernier Splinter Cell : Double Agent ou Rainbow Six : Vegas de tourner correctement sur autre chose que des machines de la N.A.S.A. Quel gâchis.

Phrase à la con

09/12/2006 - 11 h 22
Hercule Poirot (Le Crime de l'Orient-Express)
« Il y a quelque chose de lourd dans son pyjama. Mais je n'y ai pas touché. »

De la pub...



... dans Counter-Strike, c'est pour bientôt ! Doug Lombardi justifie cette décision par le besoin de financer le développement des modes de leurs titres. En même temps, c'est Valve : si vous croyez encore au Père Noël, c'est votre problème.

Gère-manie



Figurez-vous qu'une extension de The Settlers 2 : Next Generation est en préparation pour le mois de février. Elle comprendra douze missions inédites et une nouvelle peuplade fera son apparition : les Vikings. L'ennui, si vous êtes fan, c'est que cet add-on ne sortira que dans la langue de Gœthe. Je vous invite donc à la réviser avec le titre officiel de l'extension : Die Siedler II : Die Nächste Generation Wikinger. À vos souhaits.


AGE of EMPIRES III
The War Chiefs
Faîtes corps avec votre terre. Enterrez-y vos ennemis.
Défendez les Amériques en tant que Sioux, Iroquois ou Aztèques. En tant que chef de guerre, dirigez les bêtes de la forêt, renforcez vos unités et accélérez leur progression vers les points à conquérir. Renversez le cours des batailles en votre faveur contre des forces d'invasion européennes. Votre puissance s'accroît au fur et à mesure que vous maîtrisez les nouvelles cartes et la nouvelle campagne solo. Cette terre restera votre propriété à jamais.
www.ageofempires3.com
Games for Windows
Microsoft game studios
ENSEMBLE STUDIOS
12+
www.pegi.info
© Microsoft, Age of Empires, Windows and Age of sont des marques, déposées ou non, de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Les noms des compagnies actuelles et produits mentionnés sont des marques appartenant à leur propriétaire.

SACRED 2 - FALLEN ANGEL

>Genre : hack'n'slash
>Éditeur : Pas annoncé
>Développeur : Ascaron/Allemagne
>Sortie prévue : Octobre 2007



Au pays des hack'n'slash, Diablo I & II restent les références du genre. Pourtant, bon nombre de titres se sont frottés au démon de Blizzard, en vain. Il aura fallu attendre 2004, pour voir un adversaire inattendu s'imposer comme un excellent challenger avec pas moins de 1,6 million d'exemplaires vendus dans le monde. Ce titre n'est autre que Sacred, dont la suite a été annoncée il y a plusieurs mois sans plus de détails que ça. Terminé la loi du silence, aujourd'hui, c'est Alan Wild (Product Manager chez Ascaron UK) qui débarque à la rédac' avec son portable sous le bras pour lever le voile sur Sacred 2.

Visite guidée

Après nous avoir fait baver avec un trailer plutôt bien foutu, Alan s'est baladé dans un environnement verdoyant et totalement en 3D. Mouvement de caméra dans tous les sens, zoom sur le nombril du Seraphin et de ses formes pulpeuses. Oui Alan, on a compris, les modèles de perso sont vachement bien foutus, on confirme. Le reste du décor n'est pas en reste pour autant : l'herbe haute se couche sous vos pas et des créatures peuvent même s'y cacher histoire d'attaquer comme de vrais petits fourbes. Les ambiances lumineuses ont également été minutieusement travaillées afin d'afficher les ombres et les éclairages au millimètre près sur les divers objets 3D et personnages. Bref, niveau visuel tout est présent pour flatter votre rétine. Côté gameplay, la prise en main semble plutôt bien fichue et fidèle au genre : quelques clics suffisent à se déplacer, entamer un dialogue et engager un combat. Ces derniers s'avèrent dynamiques et agrémentés d'animations fluides (motion capture oblige). En revanche, le nombre de mouvements d'attaques semblent assez limité à l'heure actuelle. Dommage !



Côté skill, il serait question de huit spécialisations différentes par art de combat mais rien de concret n'a encore été dévoilé à ce sujet.

Actuellement, le Seraphin est le seul personnage montré par Ascaron. Au final, vous aurez le choix parmi six héros.

Simple et efficace

Malheureusement, durant cette courte présentation, Alan Wild ne pouvait pas en dévoiler d'avantage. Il nous a tout de même affirmé que le joueur pourrait participer à deux campagnes : une orienté vers le Bien, l'autre vers le Mal. Selon votre voie, vous ferez des rencontres différentes (amis et ennemis) durant l'aventure. Malgré le fait qu'il soit possible d'engager des mercenaires, votre héros reste le personnage principal. Vous n'aurez donc pas de groupe à gérer comme dans Dungeon Siege par exemple. Pour ce qui est de l'exploration du monde, tout se déroule sans temps de chargement et les donjons seront créés de manières aléatoires à chaque partie. Quant au mode multijoueur, rien de réellement original ne semble être au programme. On retrouvera du PvP (joueurs contre joueurs) et un mode Coop. Qu'à cela ne tienne, ça ne nous empêchera pas de passer des heures à chercher la plus belle armure du jeu entre potes. Vivement octobre !

Cyd



DEBBOUZE
COMME VOUS NE L'AVEZ
JAMEL
VU AiLLEURS



SEMAINE SPECIALE JAMEL, du 7 au 12 janvier à partir de 20h45

- JAMEL 100% DEBBOUZE
  ET LE MAKING OF DU SPECTACLE
- LE JAMEL SHOW
- LE CIEL, LES OISEAUX ET... TA MÈRE !
- LA SÉRIE H
- LE CINÉMA DE JAMEL

WWW.COMEDIE.COM
Une chaîne disponible sur :



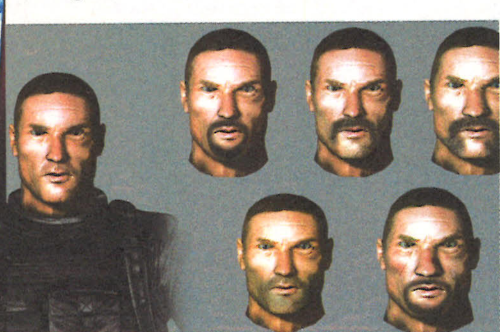
CANALSAT



SCVERIAFARGE - MULTITHEMATIQUES - RCS NANTERRE 920195B04264

Chaque niveau est pensé pour être jouable de jour comme de nuit.





>Genre : FPS subtil
>Éditeur : n/c
>Développeur : Acony/Allemagne
>Sortie : Fin 2007

PARABELLUM



Ma passion dans la vie ? Faire exploser tout ce qui se trouve sur mon chemin.

Si vis pacem, para bellum. Si vous voulez la paix, préparez-vous à la guerre. Voilà un message qui ne me plaît guère (hou, là, je fais des jeux de mots même sans le vouloir, moi). Surtout quand le thème du jeu développé par Acony se résume à ça : si vous voulez que les terroristes vous foutent la paix, butez-les tous. Enfin bon, mis à part ce genre de considération politique, je dis rarement non à une petite séance de headshot contre des mecs qui ne m'ont rien fait. Et puis, je suis passé les voir, ces développeurs allemands, et ils regorgent de bonnes idées. Ils veulent révolutionner le genre Counter-Strike, tant au niveau du graphisme que du gameplay. Bon, vous me direz, côté graphisme ce n'est pas un énorme enjeu. Mais pour le reste, chaque département tente d'ajouter sa petite nouveauté pour concevoir son petit bébé. Ce family business dispose de 45 développeurs du monde entier, qui travaillent d'arrache-pied pour vous amener LE jeu de vos rêves. Une belle équipe de fous furieux, si vous voulez mon avis.

Strategic FPS

Le groupuscule terroriste Black November décide de placer une bombe nucléaire de vingt mégatonnes dans un New York fictif. Pas cool. L'équipe spéciale Delta s'invite à la fête pour déjouer les plans et empêcher cette catastrophe in extremis. En termes de jeu, cela signifie que les deux camps se déplacent sur une carte de la ville, l'un à la recherche de l'ogive, l'autre pour s'assurer qu'elle explose bel et bien. Lorsqu'ils se rencontrent sur un niveau, ils commencent à se foutre sur la tronche. Chaque round dure généralement cinq minutes puisqu'on ne dispose pas de respawn. Le rythme n'en est que plus effréné. Mais Parabellum va plus loin, car de multiples possibilités stratégiques entrent aussi en compte. On peut emprunter le métro pour tenter de contourner l'ennemi, prendre le contrôle de l'héliport ou de l'aéroport pour demander renforts et raids aériens, afin de détruire des cellules terroristes et de récolter des indices sur l'emplacement présumé de la bombe.

New York 911

Le moteur physique très poussé se met aussi au service de ce côté stratégique. De nombreux éléments du décor sont destructibles et on peut même faire exploser des immeubles pour bloquer tel ou tel chemin, histoire d'obliger ses adversaires à emprunter le passage le plus dangereux. Les joueurs pourront créer leurs propres campagnes grâce une interface très simple à la SimCity. Parabellum devrait nous parvenir d'ici fin 2007 mais en attendant, les développeurs restent à l'écoute de vos propositions sur www.parabellumthegame.com. Acony veut faire un FPS avec de réelles campagnes multijoueurs (avec possibilité de sauvegardes) et ainsi apporter un peu de fraîcheur au style Counter-Strike. Ces mecs sont complètement barrés et ultra-motivés. Alors moi, ça me donne envie d'y croire, pas vous ?

June



Forcément, il faudra faire gaffe dans les niveaux souterrains pour ne pas prendre le métro en pleine figure.



© barclay, polydor et ULM














113
Partir loin
50 CENT
Best friend (explicit)
Window shoper
Abd al Malik
12 Septembre 2001
AKON
Smack that
Lonely
BEYONCE
Irreplaceable
BOOBA
92 izi
Au bout des rêves

Boulbi
Garde la pêche
Pitbull
BUBBA SPARXXX
Miss new booty
BUSTA RHYMES
Touch It
CASSIE
Me & u
CHAMILLIONAIRE
Ridin
CYPRESS HILL
Hits from the bong
DIAM'S
Confessions nocturnes

DR DRE
Still Dre
The next episode
EMINEM
Shake that
Just lose it
FATAL BAZOOKA
Fous ta cagoule
THE FUGEES
Killing me softly
JAY Z
Show me what you got
JENNIFER LOPEZ
Get right

JOEYSTARR
Pose ton gun 2
JUSTIN TIMBERLAKE
My love
KAMINI
Marly Gomont
KANYE WEST
Touch the sky
LUPE FIASCO
Daydreamin
SOCRATE dit MAC TYER
A chaud
MAFIA K'1 FRY
Pour ceux

NADIYA
Amies, ennemies
NOTORIOUS BIG
Nasty Girl
OUTKAST
Hey ya
Idle Wild Blue
P. Diddy
Come to me
RIHANNA
Break it off
Unfaithful
SOS
RICK ROSS
Hustlin

ROHFF
Resurrection
SERGIO MENDES
Mas que nada
SEFYU
La vie qui va avec
SNOOP DOGG
Signs
Drop It like it's hot
Vato
SOPRANO
Moi j'ai pas
THE BLACK EYED PEAS
My humps
Pump IT

THE GAME
It's okay
THE PUSSYCAT DOLLS
Don't cha
Buttons
Beep
THE ROOTS
Take it there
TRIBE CALLED QUEST
Stressed out
USHER
Yeah

RÉSERVÉ aux clients  **!**

Accédez facilement à cette sélection de SONNERIES en envoyant
RAP au 31013*

1 ENVOYEZ RAP par Texto au **31013** (Texto non surtaxé)

2 CLIQUEZ sur le lien dans le message que vous venez de recevoir.

3 SÉLECTIONNEZ dans la rubrique votre sonnerie préférée et payez.

4 TÉLÉCHARGEZ ! Important: N'oubliez pas de l'enregistrer dans votre mobile !

*Texto au 31013 non surtaxé. Offre réservée aux clients SFR possédant un mobile compatible et paramétré wap. Tarifs : 2 à 3€/sonnerie + coût connexion wap. Liste des mobiles compatibles sur www.sfr.fr.

RÉSERVÉ aux clients  **!** Avec **SFR TONA** faites patienter vos amis en musique quand ils vous appellent

FINI LES BIIIP ! BIIIP !

Choisissez parmi + de **2500 Tonalités**
Changez de Tonalité **quand vous voulez**

Pour découvrir facilement SFR TONA
envoyez TONA au 31013 !*

AKON Smack that
FAF LA RAGE Prison Break
BUSTA RHYMES I love my bitch
FATAL BAZOOKA Fous ta cagoule
DR DRE The Next Episode
BOOBA Boulbi
CYPRESS HILL Hits from the bong
OUTKAST Hey ya
50 CENT In da Club
THE FUGEES Ready or not
RIHANNA Break it off
NELLY FURTADO Maneater
THE PUSSYCAT DOLLS Beep
NE-YO Sexy love
RIHANNA Unfaithful
BLACK EYED PEAS My humps
JUSTIN TIMBERLAKE Sexy back
CASSIE Me & U
SHY'M Femme de couleur
DESTINY'S CHILD Say my name

PROMO Découverte :
les 2 premiers mois offerts
et votre première Tonalité gratuite !*

*Offre réservée aux clients SFR (hors clients Entreprises).
Promotion valable jusqu'au 06/03/07 valable pour toute première souscription au service.
Tarifs au delà de la promotion: 1€/mois + 2€/achat de Tonalité supplémentaire.
Appel au 8662 facturé au prix d'un appel normal vers un mobile SFR. Texto au 8662 non surtaxé.

Comme on n'a pas été sage avec Neko, le Père Noël a décidé qu'on n'avait pas mérité de recevoir la version review de Crazy Frog Racer 2. Du coup, j'ai juste envie de hurler « MERCI PÈRE NOËL !!! »

Je crois qu'on a nékoné





Micro Application est tout fier de vous annoncer la sortie prochaine de Diabolik ! Mé kessessé kessa ? Bon, d'abord, vous allez retirer cette pomme de terre de votre bouche et ensuite je pourrai vous dire qu'il s'agit d'un futur jeu d'aventure développé chez Artematica

Un bon petit diable

(www.artematica.com) et adapté d'une (paraît-il, mais j'ai un doute) célèbre bande dessinée italienne. En tout cas, ça s'annonce vraiment super joli avec des graphismes sympatoches et collant bien à l'univers original. Rendez-vous dans le courant 2007 pour voir si, parmi les bonnes résolutions de nos amis de chez Micro-App', il y a celle de sortir enfin de vrais jeux.

Une 'tite pièce, sivouplé



Jamais en manque d'inspiration pour leurs nombreux gags, nos amis de la RIAA ont placé ce mois-ci la barre très haut en réclamant moins de sousous pour les artistes. Parce que bon, vous comprenez, à force de les arroser de dollars, ils s'engraissent, se complaisent dans le luxe et finissent par ne plus rien branler. Ils sont donc allés voir le juge en lui demandant d'abaisser le montant des royalties pour tout ce qui concerne les sonneries de téléphone et la vente de zizique en format digital. Ce qui est loin d'être stupide, sachant que dans quelques années, les supports physiques auront probablement disparu. Pour une fois, à défaut d'être décents, ils se sont révélés un tant soit peu visionnaires.

Allez, je l'avoue : on a parfois une fâcheuse propension à aller chercher la news insolite de l'autre côté de l'Atlantique, parce qu'il faut admettre qu'il s'en passe souvent de belles là-bas. Mais pour une fois, les « cons du mois » sont bien de chez nous.
Enfin, bien de chez vous, amis français, car je vous rappelle que moi, je viens du plat pays… Sous l'acronyme de « Fonacon », un collectif soutenu par une trentaine de festivals de l'Ouest de la France a décidé d'organiser un réveillon alternatif, du côté de Nantes, pour hurler ensemble dans les rues un grand et cinglant « Non à 2007 ! », protestant ainsi contre le temps qui passe. « Il faut que ça cesse », a même déclaré l'un des organisateurs, qui a préféré resté anonyme. Et pour le coup, on le comprend.



2007 SAPU

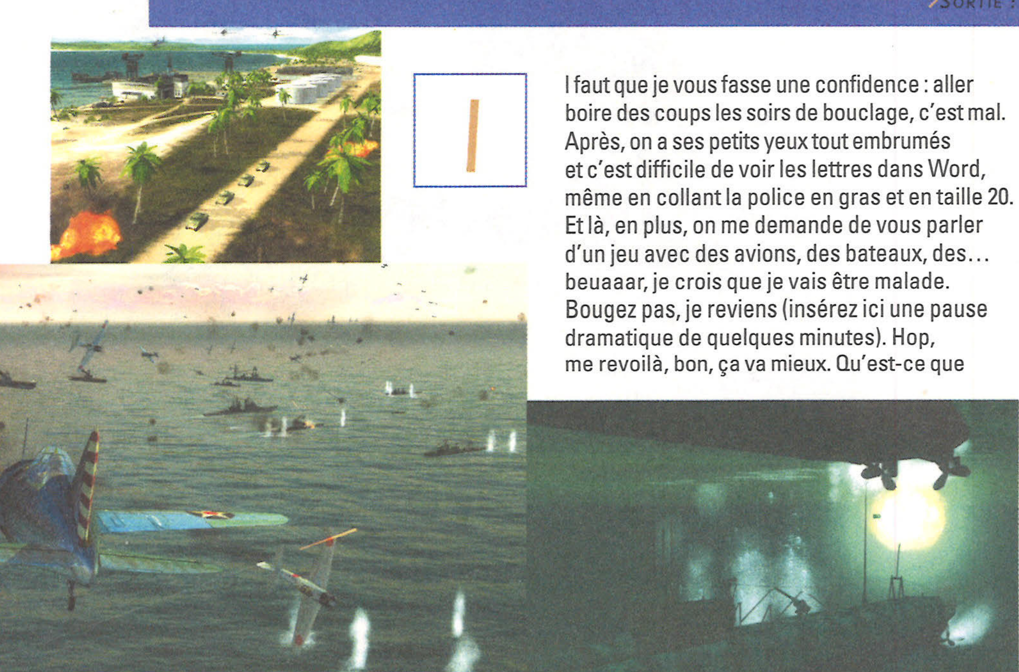


Ah, les études à la con, on a beau avoir l'habitude, on ne s'en lasse jamais ! Cette fois, c'est la faculté de Médecine de l'Indiana qui s'y colle. Elle tente de nous démontrer que certains jeux vidéo violents rendraient les adolescents encore plus émotifs. Des médecins ont ainsi placé 44 jeunes volontaires en observation alors qu'ils s'adonnaient à leur péché mignon et cela, afin d'analyser le comportement de leur cerveau pendant l'« acte ».
Un premier groupe a été testé sur Medal of Honor (Frontline, pour la petite histoire), tandis que l'autre s'éclatait les rétines sur Need for Speed Underground. Résultat des courses : alors que les joueurs de NFSU sont restés relativement amorphes, ceux de MoH se sont mangé de bonnes grosses doses de décharges émotionnelles. On peut donc en déduire que cavaler l'arme au poing forme des psychopathes en puissance, tandis que déambuler au volant des caisses de Jacky transforme les joueurs en légumes contemplatifs.
Ou alors, je n'ai rien compris à l'intérêt de cette étude.

Et une de plus

BATTLESTATIONS MIDWAY

>Genre : Touché-coulé
>Éditeur : Eidos Interactive
>Développeur : Mithis Games/Hongrie
>Sortie : 1er trimestre 2007



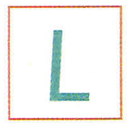
Y a pas à dire, ça avait l'air d'être un beau bordel, la Seconde Guerre mondiale.

Il faut que je vous fasse une confidence : aller boire des coups les soirs de bouclage, c'est mal. Après, on a ses petits yeux tout embrumés et c'est difficile de voir les lettres dans Word, même en collant la police en gras et en taille 20. Et là, en plus, on me demande de vous parler d'un jeu avec des avions, des bateaux, des… beuaaar, je crois que je vais être malade. Bougez pas, je reviens (insérez ici une pause dramatique de quelques minutes). Hop, me revoilà, bon, ça va mieux. Qu'est-ce que je disais ? Ah, oui, des avions et des bateaux… Battlestations : Midway, ça vous parle ? Mais si, rappelez-vous, on en avait déjà fait mention à l'E3 2005. Oui, je sais, ça commence à dater, mais vous serez probablement ravi d'apprendre que ça y est, il arrive enfin, même qu'il devrait sortir pour le printemps. Mélange d'action et de stratégie à la troisième personne, B:M vous proposera de revivre les grandes batailles du Pacifique durant, je vous le donne en mille… la Seconde Guerre mondiale ! Chic, alors. Bon, hormis ce background un peu éculé, B:M s'annonce plutôt sympa : on pourra à l'envi basculer d'un navire de guerre à l'autre, sans oublier les incontournables sous-marins et autres avions de chasse, et contrôler ainsi jusqu'à soixante unités pour des parties endiablées à huit joueurs, selon le nombre d'amis dont vous disposez. Si l'aspect arcade ne prend pas trop le pas sur la tactique, B:M pourrait bien être un bon petit titre malgré sa connotation WW2. En tout cas, les screenshots sont bien jolis.

FASKIL

EUROPA UNIVERSALIS III

>Genre : Risk hardcore
>Éditeur : KOCH Media
>Développeur : Paradox Interactive/États-Unis
>Sortie : 26 janvier 2007



La série des Europa Universalis, c'est un peu comme le Coca-Cola : on ne change pas une recette qui fonctionne. Tout au plus l'agrémente-t-on de quelques légères subtilités, histoire de faire évoluer l'expérience en douceur, sans brusquer les fans. Malheureusement, parfois, malgré de bonnes intentions, les choses dérapent. Enfin, là, je parle de la boisson gazeuse. Parce que heureusement, nos amis de Paradox nous ont dispensé d'un « Europa Universalis Sango » et ont plutôt opté pour des améliorations de bon goût. Tout d'abord, bonne nouvelle : ils ont découvert la 3D. Fini le plateau de jeu tout terne et tout plat, EU III bénéficiera d'un tout nouveau moteur graphique qui fait wiiiiiiz, avec des armées animées et tout le toutim. Bon, ce ne sera pas WH40K non plus, faut pas déconner, mais ça devrait tout de même apporter un peu de vie dans un titre jusqu'ici relativement austère. Paradox nous promet également un nouveau système de combat ainsi qu'une gestion inédite des gouvernements (avec un mécanisme novateur d'investissements/recherche/découvertes). Pour le reste, ce troisième opus demeure fidèle à l'esprit de la série : on gérera le devenir d'un pays (au choix parmi plus de 300) sur une période historique relativement vaste, dont on pourra choisir la date de départ entre 1453 et 1789. Ah, j'oubliais : on aura toujours besoin d'une boîte d'Aspro si on n'est pas trop à l'aise avec les jeux de stratégie pointus. Pas d'ouverture au grand public donc, mais un titre qui devrait à tous les coups ravir ceux qui attendaient la relève d'EU II depuis quatre ans.

FASKIL



Ne cherchez pas, il n'y a pas d'orques.



Bonne nouvelle : l'interface, parfois envahissante dans les précédents opus, saura se faire plus discrète d'un simple clic..



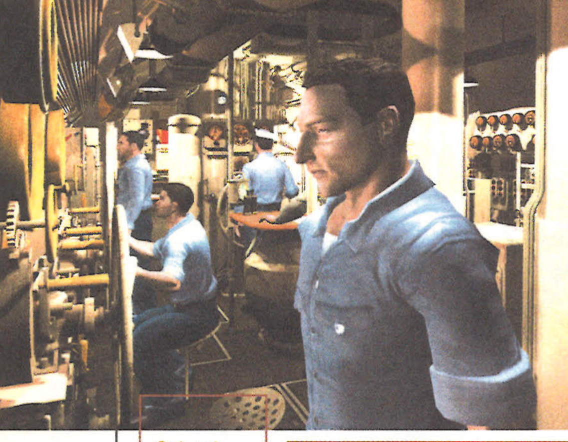
Je vous entends déjà dire : chouette, encore une simulation qui n'intéresse que dix personnes dans le monde ! Bande de mauvaises langues… Bon d'accord, c'est un peu ce que je me disais avant d'être invité à la présentation du jeu. Mais tout va changer avec ce numéro 4 puisque Ubi semble avoir décidé qu'il était temps d'ouvrir la série des Silent Hunter au grand public. Cette fois-ci, les Loups du Pacifique se torpillent la carcasse à la sauce Hollywood et on retrouve cette volonté partout. Des menus du jeu qui rappellent ceux d'un DVD aux explosions spectaculaires, chaque petit détail paraît étudié pour que cette suite pète la classe. Bien sûr, on pense avant tout aux hardcore gamers, fans de la première heure, avec tout un tas d'améliorations plébiscitées, mais quasiment chaque nouveauté s'accompagne dorénavant d'une alternative plus simple.

Bon, les fumées et les flammes ne sont pas encore au point mais ça devrait s'améliorer d'ici la sortie.



> Genre : 20 000 lieues sous les mers
> Éditeur : Ubisoft
> Développeur : Ubisoft Roumanie/Roumanie
> Sortie prévue : Mars 2007

SILENT HUNTER 4 WOLVES OF THE PACIFIC



Oui, oui, on se fait chier dans un sous-marin.



Belle amélioration de la gestion des dégâts : il y a une véritable machinerie dans les vaisseaux ennemis !



Tout droit sur 500 m

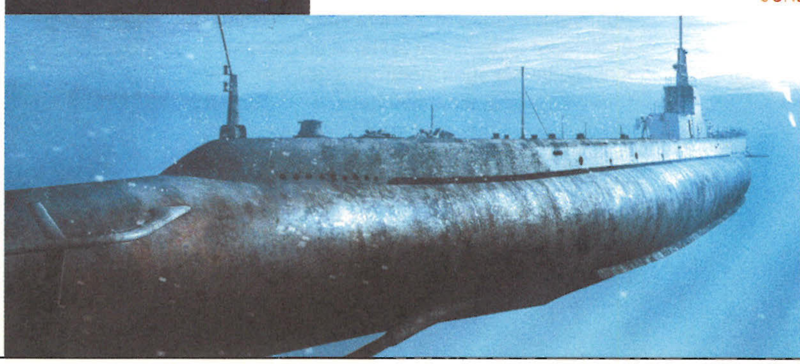
Conquérir un public de casual gamers passe évidemment par une grosse amélioration graphique et une interface plus abordable. Il ne faut pas que ce jeu ressemble trop à une simulation pour ne pas effrayer le pauvre néophyte. Nos amis roumains l'ont bien compris et fournissent un travail de titan pour donner à Silent Hunter un look plus aguicheur. Les vaisseaux, les ports et les îlots subissent un joli lifting mais les plus étonnants changements proviennent de la qualité de l'eau, de la gestion de la lumière et du mouvement des nuages. De son côté, le gameplay s'adapte aussi. Les commandes restent très réalistes pour les plus acharnés mais elles peuvent quasiment toutes s'apprivoiser via une interface simplifiée que ce soit pour un mouvement basique ou un largage de torpilles. Et si tout cela ne suffit pas, la Naval Academy – le didacticiel – se fera un plaisir de vous former aux joies subtiles du massacre discret.

Level up

Attention, tout cela ne veut pas dire que ce titre perd de sa complexité et de sa profondeur. Le reste des nouveautés s'occupe de poursuivre encore plus loin l'immersion et le réalisme. L'équipage, par exemple, bénéficie d'un lot d'animations plus complètes et d'un côté RPG bien abouti. Les personnages augmentent leurs statistiques avec le temps et l'expérience et obtiennent des promotions pour accorder des bonus aux hommes sous leur commandement. Et comme on passe un temps fou à leur donner divers ordres, les intérieurs sont encore plus fouillés et vraiment bluffants. Petit détail qui tue : dans la salle du périscope, vous trouverez posées dans le décor les armes de remplacement du sous-marin. Voilà qui prouve bien le perfectionnisme maladif des développeurs. Silent Hunter 4 s'annonce donc très prometteur, que ce soit pour le connaisseur de la série ou pour le petit nouveau qui cherche à se lancer dans l'aventure sous-marine. À confirmer dès que l'on pourra vraiment tâter de la bête.

June





Vous jouez comme vous bougez



alerte orange TM, ® ET LE LOGO Wii SONT DES MARQUES DE NINTENDO. © 2006 NINTENDO.

Wii™

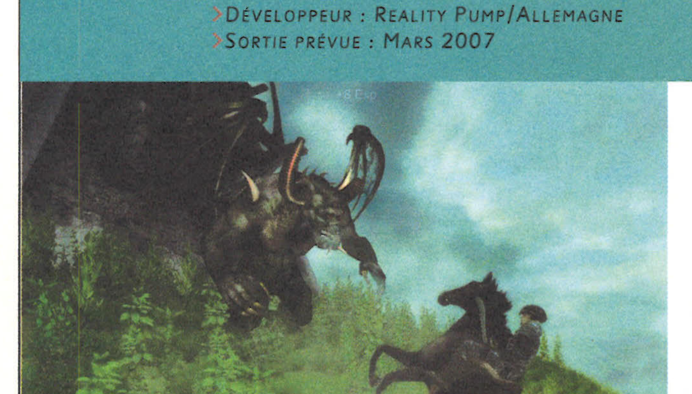


Vous commencez à avoir fait le tour d'Oblivion et Knights of the Nine ne vous a pas vraiment convaincu ? Pas de problème. Les Allemands de Reality Pump pensent à vous et vous concoctent un tout nouveau jeu de rôle plus complet, plus long, plus profond, plus tout, quoi. Enfin, voilà ce que l'on nous promet sur le papier, mais voyons ce que ça peut donner en vrai. Ici, on incarne un jeune chasseur de primes à la recherche de sa petite sœur disparue. Forcément, comme c'est un héros, il lui arrive tout un tas de crasses cosmiques qui vont peu à peu l'amener à changer la face du monde. Il a le choix entre un monde où Aziraal, l'ancien dieu de la Guerre, sème la terreur et la désolation, et un monde pur, calme et débarrassé des hordes d'orques. D'où le titre, donc… Enfin, c'est ce que j'ai cru comprendre en tout cas.



TWO WORLDS

> Genre : Petit frère d'Oblivion
> Éditeur : Nobilis
> Développeur : Reality Pump/Allemagne
> Sortie prévue : Mars 2007





War of the worlds

Le monde d'Arborena s'étend sur plus de 25 km², avec des environnements très diversifiés. Des contrées désertiques, une région glacée, des villes purement médiévales, mais aussi un coin asiatique avec de splendides forêts de bambous, ainsi qu'un bestiaire conséquent et adapté à ce qui l'entoure. En plus de tout ça, on nous promet une vingtaine de km² de donjons souterrains, allant des mines naines abandonnées aux cryptes maléfiques peuplées de morts vivants. Je dis bien « on nous promet » car, pour le moment, le monde d'en dessous n'est pas finalisé. Mais d'après ce que j'ai pu voir, il paraît beau, coloré et dispose d'une profondeur de champ exceptionnelle. L'environnement change au cours de la journée (jour/nuit), selon la météo (la foudre peut s'abattre sur un arbre) et en fonction des actions du personnage (un sort de feu, par exemple, brûlera l'herbe qui nous entoure de manière définitive).



Saturday Night Feveeeeeeerr !



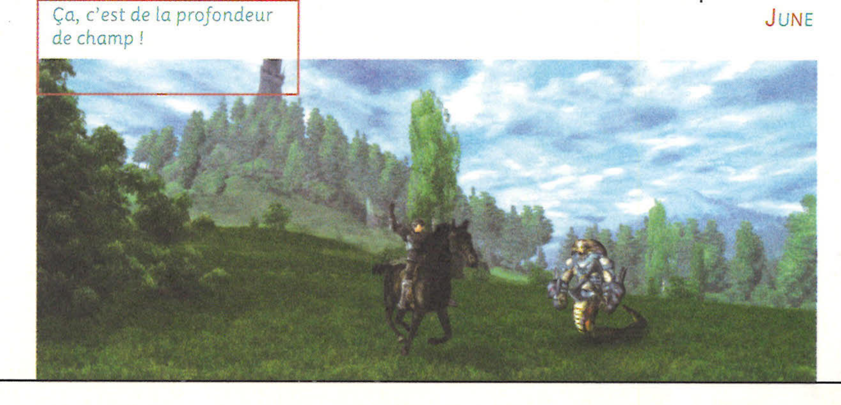
Non, je te le répète, je ne serai pas ton ami.

Round 1, fight !

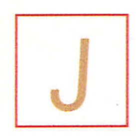
La magie, justement, se divisera en cinq écoles basiques : l'air, le feu, l'eau, la terre et la nécromancie. Son utilisation sera, par contre, plus originale avec des cartes similaires au système Magic. Les combats, quant à eux, devraient proposer une panoplie de coups assez conséquente, à la manière d'un jeu de fight avec des « dirty tricks » pour aveugler son adversaire par exemple. De longues sessions de motion capture ont permis aux animations d'être à la hauteur, malgré un léger manque de punch pour le moment. Le travail fut colossal pour couvrir la tonne d'objets disponibles dans le jeu. On note d'ailleurs une idée très intéressante pour régler le problème des inventaires surchargés : deux objets du même type peuvent se superposer pour créer un nouvel objet plus puissant. Pas mal d'idées intéressantes dans ce Two Worlds, qui devrait nous arriver quelque part en mars 2007 sur PC et 360. À ce sujet, ce soft pourrait être compatible avec le Xbox Live, mais les développeurs rencontrent apparemment quelques problèmes d'autorisation avec Microsoft. On reste sur le coup.

June

Ça, c'est de la profondeur de champ !




Le monde d'Illusia a besoin de vous ...
... Vous ne serez pas seul dans cette aventure
NINTENDO DS lite
CHILDREN of MANA



Je vais vous confier un petit secret : remplir deux pages de jeux indé par mois, ce n'est pas toujours facile. Il faut prendre le Web à bras le corps, le secouer frénétiquement comme un vieux prunier et faire un gros tri dans l'énorme tas de logiciels gisant à terre. Ce mois-ci, c'est bien plus simple étant donné que les sympathiques organisateurs du très indépendant Slamdance Film Festival (http://slamdance.com) ont eu la bonne idée de créer une catégorie dédiée aux jeux vidéo. Et vu que la sélection est plutôt bonne, il n'y a aucune raison de ne pas vous en faire profiter. On commence par Base Invaders (www.digipen.edu/GameGallery/websites/Base_Invaders/index.html), un STR toonesque dans lequel on ne fait que défendre sa base contre les envahisseurs (d'où le titre) à coups de pièges plus débiles les uns que les autres. À essayer avant de passer à Once Upon A Time (http://onceuponatime.wakinggames.com/), sorte de mix « chelou » entre le Capture the flag et le conte de fées où l'on incarnera deux personnages au choix. Un chasseur chargé de kidnapper la princesse ou ladite princesse contrainte de récupérer divers objets dans une course-poursuite improbable mais bien rigolote. Le jeu peut être pratiqué à quatre joueurs et seuls les graphismes antédiluviens pourront en rebuter certains.



Cultivation
Puisque je vous dis que ce n'est pas Pac-Man 2007 !

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE



Once Upon A Time
Oooh, un château Playmobil !

Once Upon A Time



Base Invaders
Tiens, des Lego maintenant, décidément…

Base Invaders
Ça sent (un petit peu) le roussi…

C'EST PONG POUR LE MORAL

En attendant Spore, on pourra toujours s'envoyer un petit coup de Cultivation (http://cultivation.sourceforge.net/), un jeu qui n'a, en fait, aucun lien avec la future bombe de Will Wright, c'était juste pour capter votre attention. Bref, ici, on se la joue jardinier et on cultive ses petites plantes dans une zone restreinte où la concurrence se montre plus que féroce. Pour rester en vie, il faudra se défaire des conflits entre râleurs en salopette et trouver des compromis afin de ne pas finir avec une courgette enfoncée tout au fond de la gorge. C'est donc, comme le dit le développeur, un jeu d'« interaction sociale », ce qui nous fait inévitablement penser aux Sims ; et, hop, je le tiens mon lien avec monsieur Wright. Oui, je sais, je suis trop trop fort et je mérite un joli écran plasma pour mon anniversaire. Histoire de jouer à Pong. Ah non, je m'embrouille, je voulais juste vous parler de Plasma Pong (www.plasmapong.com/) et, honnêtement, je vais avoir l'impression de vous insulter si je vous en explique le concept. Retenez surtout que cette version est pleine de couleurs psychédéliques, que l'intelligence artificielle est tout de même assez balèze et que vous allez franchement en ch… vous heurter à quelques sérieuses difficultés. En revanche, préparez vos mirettes façon stage commando parce que les visuels vont vous rappeler les plus grands moments de papier peint des années 70.

QUATRIÈME DIMENSION

Avec Toblo (http://toblo.csnation.net/about.html), on revient sur l'idée du « capture the flag » mais dans un univers cubique rappelant un peu



Plasma Pong
Jeu : toi aussi, apprends à localiser les raquettes.



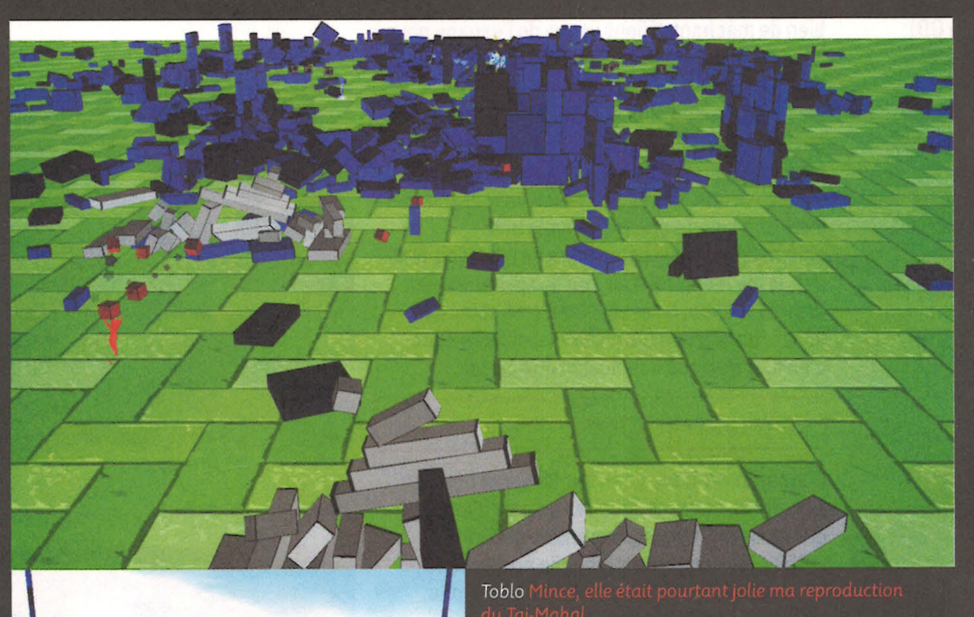
Plasma Pong
Y avait les mêmes dessins chez ma grand-mère…

l'excellent Darwinia. C'est d'ailleurs le seul lien avec le jeu d'Introversion puisque dans Toblo, on passera surtout le temps à balancer des gros blocs sur la tronche des autres avant d'aller leur chourrer leur drapeau pour le ramener à la base. Certains de ces blocs disposeront d'ailleurs de l'exquise fonction « bombe » permettant d'anéantir l'adversaire encore plus rapidement. Le jeu est totalement gratuit, très bien réalisé et a même remporté le prix du « Best Game on the Go » lors du récent Intel Game Demo Contest, rien que ça. Tant qu'à parler de processeur, évoquons d'ailleurs le seul (mais en est-ce encore un ?) souci de cette production : il faudra disposer d'un moulin cadencé au moins à 2 Ghz pour en profiter. Moins gourmand mais non moins étrange, Toribash (www.toribash.com/news.html) est un jeu de combat au corps à corps complètement atypique car au tour par tour. On y « dirige » (c'est un bien grand mot) une sorte de mannequin de crash-test automobile et en sélectionnant différentes parties de son corps puis en choisissant la force d'impact, on cogne l'adversaire. Ou, plutôt, on essaie parce que je vous avoue qu'il m'a fallu environ une heure pour porter un coup à la tête de mon opposant. En tout cas, c'est original…

Un dernier petit tour ?

Les autres jeux sélectionnés étant encore en développement et donc non téléchargeables pour l'instant, on en reparlera d'ici leur mise à disposition. Du coup vous pensez que je n'ai plus rien pour vous, hein ? Grossière erreur car voilà UFO : Alien Invasion (http://ufo.myexp.de/?id=news). Vous l'aurez (probablement) compris, c'est inspiré du célèbre X-Com de feu Microprose. Il s'agit donc d'un jeu de stratégie au tour par tour mettant en scène de gros types en armure luttant avec vigueur contre des hordes d'aliens bien décidés à envahir tout ce qui bouge, comme le font tous les aliens bien élevés depuis l'invention de la science-fiction. Et tant qu'on est dans les jeux légendaires, parlons peu mais bien de Beats of Rage (www.senileteam.com/games.php), un gros hommage (certains diront repompe) au célèbre Streets of Rage de Sega mais pas uniquement puisqu'on y trouvera aussi quelques persos de la série King of Fighters de SNK. Plutôt joli et bien foutu, c'est l'occasion de se remettre au beat'em all sur PC, un genre décidément bien absent de nos machines depuis toujours. Et on ne pourra pas accuser les développeurs de vouloir se faire de la thune sur notre amour du « retro gaming », leur jeu est complètement gratuit. Ne me dites pas merci, je n'y suis absolument pour rien.

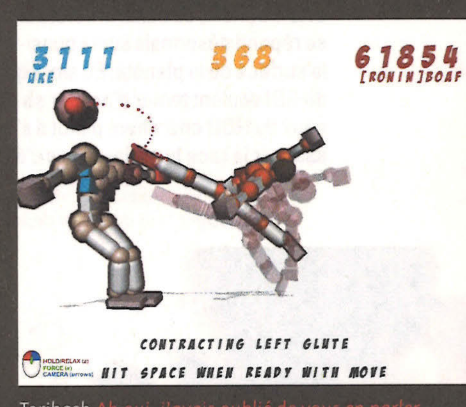
Yavin



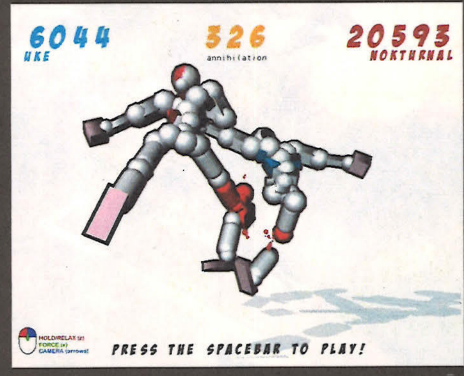
Toblo Mince, elle était pourtant jolie ma reproduction du Taj-Mahal.



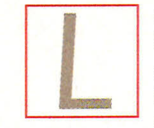
UFO : Alien Invasion Fichtre, il va falloir se déplacer sur la gauche.



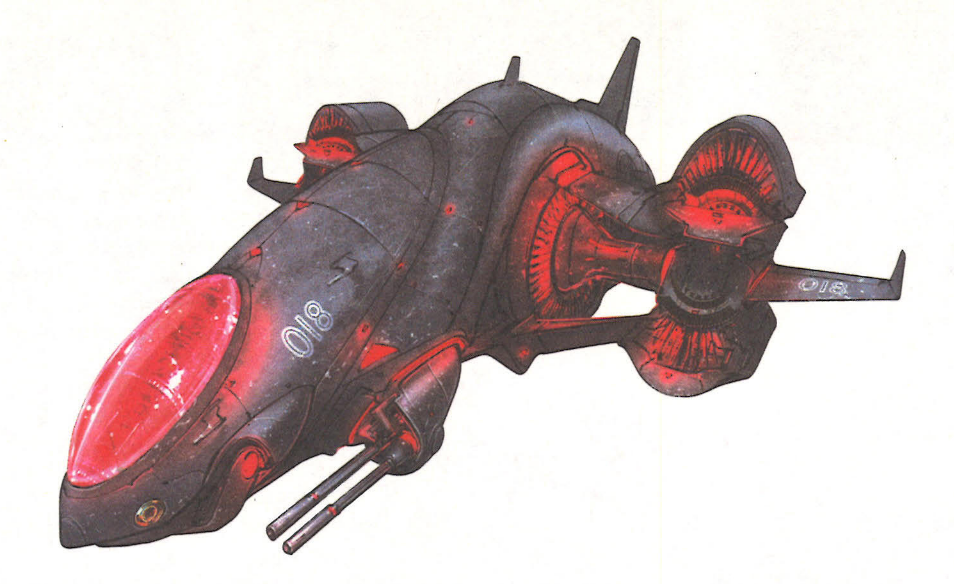
Toribash Ah oui, j'avais oublié de vous en parler, c'est un peu gore…



Toribash



Le moins que l'on puisse dire, c'est que notre ami Command & Conquer 3 s'était fait plutôt discret depuis l'annonce en grande pompe au dernier E3. Heureusement, les développeurs d'EA Los Angeles sont passés nous faire un petit coucou à Paris et en ont profité pour nous laisser faire mumuse avec le mode multi de leur nouveau bébé. Pour le moment, ce troisième opus s'est vu affublé du sobriquet « Les guerres du Tiberium » ce qui n'est certes pas super sexy. Mais comme c'est encore un titre provisoire, on peut espérer qu'ils fassent preuve d'un peu d'imagination pour nous changer tout ça. Bref, en attendant, on va l'appeler C&C3, ce sera plus simple pour tout le monde.



>Genre : Jamais deux sans trois
>Éditeur : Electronic Arts
>Développeur : EA/États-Unis
>Sortie prévue : 2007

COMMAND & CONQUER 3

LES GUERRES DU TIBERIUM

Jean Tiberium

Petit rappel si vous prenez le train en marche : ce nouvel épisode démarre en 2047. Le GDI et le NOD se mettent toujours sur la tronche et le Tiberium, ce minerai vert radioactif, se répand désormais sur la quasi-totalité de la surface de la planète. Et, alors que les gars du GDI veulent tenter d'arrêter sa progression, ceux du NOD cherchent plutôt à s'en servir pour asservir la race humaine. Mais c'était sans compter sur l'apparition d'une troisième faction. Et là, permettez-moi de jubiler un instant, parce que dès l'annonce de ce troisième volet, j'avais vu juste et je n'en suis pas peu fier : oui, il s'agira bien de méchants aliens venus de l'espace pour nous piquer le Tiberium. Les développeurs n'ont certes pas été très bavards sur ces nouvelles bestioles, tout au plus ai-je réussi à leur soutirer qu'ils étaient originaires de « quelque part du côté de Neptune » (les aliens, hein, pas les dévs), mais c'est tout. On n'a pas pu les voir en action, juste une fugace apparition dans une cinématique. Si mes souvenirs ne me trahissent pas, je me risquerai à dire qu'ils auront un petit look insectoïde, mais ce n'était probablement qu'une de leurs unités militaires, difficile donc d'en tirer quelque conclusion que ce soit.

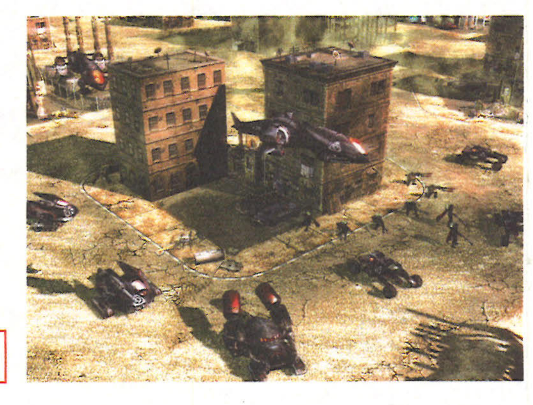
Pas de « nukes » ici, mais ça n'empêche pas de se payer tout de même de zoulies explosions.*





Le troisième homme

Concentrons-nous donc sur les deux factions « jouables » avec lesquelles on a pu s'amuser quelques minutes, les incontournables GDI et NOD. La version sur laquelle nous avons pu nous faire les dents était encore une alpha, mais suffisamment avancée pour nous permettre de nous faire déjà une première opinion. Première constatation : ça va vite, très vite. Les parties sont ultra-speed et nerveuses, les développeurs parlent d'échauffourées d'une vingtaine de minutes. Si votre tasse de thé, c'est plutôt Supreme Commander, passez donc votre chemin, vous risquez à tous les coups de ne pas y trouver votre compte. Et c'est plutôt une bonne chose en fait, comme ça, il y en aura pour tous les goûts. Ceux qui ont des



C'eeeeeeest la chenille qui redémaaaaaaarre…



Clairement, la Terre en 2041 n'est plus vraiment un petit coin de paradis.



d'acteurs dedans, notamment Michael Ironside, la bombe Tricia Helfer (de Battlestar Galactica), Josh Holloway (Lost) et Billy Dee Williams (Star Wars). Alors, certes, ça aide bien pour poser le background, mais soyons honnêtes, ce n'est pas là le plus important. Les gros changements se retrouvent surtout au niveau de l'interface. Les principes de base n'ont pas changé : on clique une première fois pour lancer la construction, une deuxième fois pour le placer sur la map et ce, peu importe l'endroit du champ de bataille où l'on se trouve. Ce qui évite de fastidieux retours à la base chaque fois qu'on désire produire une unité ou un bâtiment. Les férus de C&C Generals ne seront pas dépaysés. Il y aura aussi du nouveau du côté des unités puisqu'on pourra désormais combiner certaines d'entre elles pour obtenir des « super unités » au potentiel de destruction décuplé.

Un endroit de la planète encore plus ou moins préservé. Vu les gros tanks qui s'y promènent, quelque chose me dit que ça ne va pas durer.





À cet instant précis, je n'aimerais clairement pas être à l'intérieur de ce pauvre tank.



prédispositions de poulpe, les sultans du micro-management, pourront se régaler sur le titre de Gas Powered Games. Quant aux autres, les gens normaux, on leur conseillera plutôt de jeter un coup d'œil attentif sur ce Command &Conquer 3. Graphiquement, les screenshots ne mentent pas : c'est joli tout plein et ça bouge plutôt vite malgré les « ouatemille » effets spéciaux qui parsèment le terrain de jeu : éclairage dynamique, fumée, feu, j'en passe et des meilleures. Si vous n'avez pas encore upgradé votre carte graphique, ça va devenir urgent.

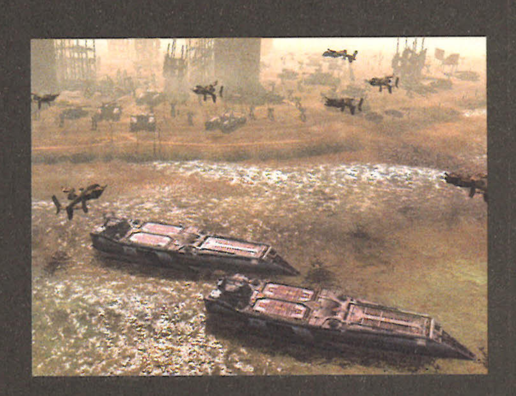
Arrête ton cinéma

Marque de fabrique de la saga, on retrouve bien entendu les incontournables cinématiques, avec de vrais morceaux

Toujours plus malin

Leitmotiv de tout bon développeur en période de promotion, on nous promet une intelligence artificiellerévolutionnaire. La particularité de celle qui équipera C&C3 sera de proposer différents types de gameplay : vous voulez un adversaire qui rushe ? Pas de problème, il suffira de le préciser en début de partie. J'ignore encore s'il s'agit là d'une réelle bonne idée ou d'un gimmick marketing, il faudra voir à l'usage. Comme nous n'avons pu nous ébattre joyeusement que sur le multi, impossible de savoir si nos dual core relèveront le défi haut la main et seront capables d'envoyer Cyd en orbite en quelques minutes. Moi, je ne demande pas mieux, ça lui ferait les pieds. EA annonce une campagne solo composée d'une trentaine de missions, réparties entre les trois factions du titre. Là aussi, il faudra attendre la bêta pour en savoir plus. Une chose est sûre : ce nouvel opus de la saga promet beaucoup, l'accent ayant été mis sur la prise en main et le background, deux éléments qui pourraient clairement faire la différence face à un SupCom qu'on annonce déjà comme un RTS incontournable mais peut-être un peu trop pointu pour les « casual gamers ». En tout cas, ces quelques minutes de jeu m'ont mis l'eau à la bouche. Dis, Fumble, si je suis très sage, je pourrai faire le test ? Hein, dis ? Allez, quoi, je te laisserai gagner à DotA.

FASKIL







L'empire de Jade ne va pas bien. L'empereur ne donne plus de nouvelles alors que Death Hand, le chef des assassins du lotus, prend de plus en plus d'initiatives personnelles impopulaires. Et, pendant ce temps, les esprits des morts refusent de rester dans leurs tombes. Ça commence à faire beaucoup.
On n'a pas le temps de buter des rats dans ce RPG-action de chez Bioware, il faut vite découvrir sa destinée, répondre à quelques points scénaristiques tout en soulevant d'autres questions, et tout de même remplir un tas de quêtes secondaires afin de monter de niveau. Le système se montre simple (du KOTOR sans le D20, encore plus basique, mais suffisant), le background oriental est original et fouillé (mélange de magie et de technologie utilisant la poudre) et la narration annonce de bonnes choses entre la trame principale et les histoires personnelles des compagnons. Évidemment, ceux qui ont déjà terminé Jade Empire sur Xbox doivent ricaner, vu qu'ils savent, eux. Autant snober ces consoleux et prendre notre plaisir.

GENRE
RPG à la bourre
ÉDITEUR
2K Games
DÉVELOPPEUR
Bioware Corp/ Canada
SORTIE PRÉVUE
2 mars 2007

JADE EMPIRE

L'histoire ne manque pas de personnages mystérieux et d'intentions cachées.



Trois caractéristiques de base, corps, esprit et focus, donnent à leur tour trois compétences de discussion : charme, intuition et intimidation. On ne fait pas plus simple...



Jade Empire offre aussi des mini-jeux comme ce shoot'em up. Oui, bon, O.K.

Une bonne action

Tout cela, c'est pour le côté RPG, et on peut dire que ça cause. Question dialogues et choix entre le bien et le mal, vous allez être servi. Pour l'action, Jade Empire se montre très plaisant. La prise en main version PC est excellente : on voit que la conversion a été faite par des gens qui savent ce que sont un clavier et une souris. On cible et on attaque les ennemis sans trop de confusion. On saute, on esquive dans toutes les directions lorsqu'ils sont nombreux. On change de techniques de combat rapidement pour multiplier les effets (ralentissement, drain de Chi, etc.) et créer des combos « harmoniques ». Il était important que cela se fasse intuitivement, vu que Jade Empire n'est pas trop facile (du moins pour l'instant, dans cette preview) : on peut mourir très vite si on n'apprend pas les bases martiales élémentaires, qui sont très différentes de celles d'un Jedi bourrin.

C'est gentil de passer nous voir

Techniquement, Jade Empire est clairement dépassé, mais au moins il tournera bien. Surtout, si le moteur est incapable de multiplier les polygones normalement mappés et les shaders 3.0, on peut tout de même noter que le design des décors et des persos rattrape sans souci les lacunes de performance.
Ce n'est pas Oblivion, mais c'est joli à regarder et à découvrir. Maintenant, il reste quelques crashs à éradiquer, mais nul doute que Bioware sortira un jeu propre sur nos PC – peut-être plus difficile que la version Xbox, avec quelques bonus pour la forme. Les amateurs qui l'auraient raté sur console ne vont certainement pas cracher dans la soupe chinoise. Un test agréable en perspective.

Fumble

astuces®

35 000 ASTUCES 1500 SOLUTIONS POUR 6500 JEUX VIDÉO !

grâce à astuces®, plus jamais bloqué !

EXCLUSIF !



3 1 3 1 3

Sms non surtaxé

Comment ça marche ?
Envoyez par sms **JOY** au **31313**
Vous recevrez immédiatement un sms vous permettant d'accéder d'un clic à notre service **Gallery>>astuces jeux**.
Toutes nos astuces, solutions, guides et news accessibles sur votre mobile 24h/24 7j/7 où que vous soyez, faciles à trouver et consulter grâce au wap !
31313 : prix d'un sms (non surtaxé)

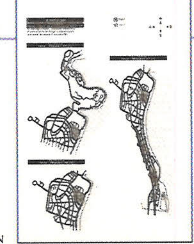
Minitel, plans, sms, téléphone : choisissez votre tactique !

3615 astuces

Tout **astuces®** par **minitel**
35 000 astuces, 1500 solutions et guides en vous connectant sur le 3615 ASTUCES à partir d'un minitel ou émulateur de minitel sur PC. 24h/24 7j/7.

3617 astfax

Plans par **fax** ou **courrier**
Connectez-vous sur le 3617 ASTFAX, choisissez parmi nos centaines de plans exclusifs (exemple ci-contre: Driver 3), vous le recevrez immédiatement par fax ou quelques jours plus tard par courrier ! 24h/24 7j/7.



SMS+ 71111

35 000 astuces par **sms**
Envoyez ASTK+Console+3 lettres du nom du jeu au 71111, vous accéderez instantanément à toutes nos astuces ! **Exemple** : pour les astuces de Myst IV sur PC, envoyez par SMS **"ASTK PC MYS"** au **71111**. 24h/24 7j/7



✆ 0892 705 111

Tout **astuces®** par **téléphone**
35 000 astuces, 1500 solutions et guides en appelant le 0892 705 111 à partir de n'importe quel téléphone fixe ou mobile. 24h/24 7j/7.
0900 70 200
0901 701 501

Pixtel **0892** : 0,34 €/MN **3615** : 0,35 €/MN **3617** : 0,86 €/MN **71111** : 0,50 €+prix sms/SMS **0900** : 0,45 €/MN **0901** : 0,45 CHF/MN

astuces® un service Pixtel

J'étais absolument persuadé d'avoir déjà fait la preview de ce jeu, mais non. On trouve deux news sur Maelstrom, dans le numéro 176 et dans le Spécial Été 2006. C'est à cette dernière occasion qu'on a pu obtenir une version jouable. À l'époque, je n'ai pas dû juger le résultat suffisant pour faire une preview. Quelques mois plus tard, Codemasters revient à la charge avec un nouveau build du STR de KDV. On a même eu droit à une présentation presse de plus, alors que bon, le gameplay est exactement identique à ce qu'on a pu voir précédemment. Heureusement, les macarons étaient très bons.



Piou ! piou ! piou ! piou ! piou ! C'est passionnant, ce mode FPS...



GENRE
Chaos
ÉDITEUR
Codemasters
DÉVELOPPEUR
KDV Games/ Russie
SORTIE PRÉVUE
Février 2007

MAELSTROM

Envahi par les bonnes herbes

Je résume l'histoire pour ceux qui ont oublié, c'est-à-dire probablement tout le monde : cinquante ans dans le futur, la plupart des continents sont immergés et les survivants, séparés en deux factions, se livrent une guerre sans merci, ni de rien, ni au revoir, ni queud. Là-dessus débarquent des aliens au look de « monstroplantes », par le miroitement de toute cette eau, attirés. Pour eux, la race humaine n'est qu'un parasite à éliminer pour entretenir cette belle planète bleue. Et comme je les comprends ! Les fachos de « l'ascension » et les rebelles « miraculés » vont-ils arrêter de s'entretuer deux minutes le temps de botter l'écorce de ce potager surdéveloppé ?

La recette habituelle

Niveau gameplay, ce STR affiche de bien belles choses : trois factions radicalement différentes dans leurs forces, leurs stratégies, leurs modes de développement ; la possibilité de remodeler le terrain, avec une importance sur le gameplay (puisque l'on peut aussi remplir les trous avec de la flotte et noyer la carte, ce qui est vital pour les aliens); des héros que l'on peut diriger en vue première personne, etc. Tout ce qu'il faut pour faire un STR moderne. Ça en deviendrait presque confus, tiens. Et puis les graphismes ont pris un coup de vieux avec la durée du développement : c'est franchement pas très beau, voire moche, avec des animations basiques. L'I.A. ne semble pas avoir été améliorée depuis la dernière présentation, mais le jeu rame un peu moins. Par contre, il faut encore que je comprenne comment le jeu est équilibré en mode escarmouche : les pauvres lasers de l'Ascension ne semblent rien faire contre les peaux vertes aliens. Avec en plus quelques missions de la campagne à se mettre sous la main, on peut déjà se faire un avis un poil mitigé sur le futur de Maelstrom. Ça ne sera probablement pas un STR révolutionnaire, mais qui sait, peut-être qu'il ne sortira pas en même temps que Supreme Commander ?

Fumble



Dès qu'ils ont les pieds dans l'eau, les aliens sont bien plus à l'aise pour vous laminer.





Zapppp la tour pour vous montrer les pouvoirs des héros. Mais je suis mort juste après. On peut se faire écraser très rapidement, dans Maelstrom.



ARMED ASSAULT

GENRE
Simulation pure et dure
EDITEUR
505 Games
DÉVELOPPEUR
Bohemia Interactive Studio/République tchèque
SORTIE PRÉVUE
Février 2007

Ce week-end, je devais accompagner un copain pour enterrer sa vie de garçon à Las Vegas. Tout était déjà payé : les billets d'avion en première classe, l'hôtel quatre étoiles, les call-girls, le champagne… Mais c'était sans compter l'arrivée dans ma boîte aux lettres du DVD d'Armed Assault. Un coup de fil, j'annule tout, amusez-vous sans moi, j'ai une guerre à gagner !

Lock and load !

Au menu, vous découvrirez trois grandes options. Les opérations individuelles vous permettent de plonger instantanément dans l'action, mais il faut les débloquer les unes après les autres. Le multiplayer propose dix-sept missions différentes dont du coopératif, du CTF et d'autres basées sur des objectifs à détruire ou à capturer. Bien qu'Armed Assault ne soit pour l'instant disponible qu'en Allemagne, en Pologne et en République tchèque, il y a déjà de nombreux serveurs et plus de cinq cents joueurs online. Enfin, la campagne solo vous embarque dans une vaste opération militaire où vous devrez assister la nation sud de Sahrani face à l'invasion de la monarchie localisée au nord de l'île. Les développeurs annoncent vingt heures de jeu et pour une fois, c'est sans doute véridique !



Les graphismes sont éblouissants, au sens propre comme au figuré.

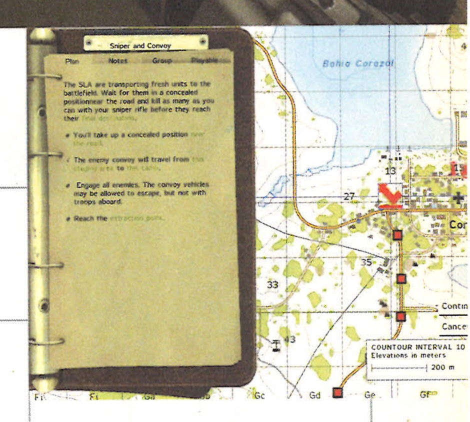
Rhaaa, c'est beau…

La première fois que mon regard s'est posé sur les paysages s'étendant à perte de vue, je l'avoue, j'ai failli pleurer… Bon O.K., en fait j'ai pleuré, mais j'avais le soleil dans les yeux et l'effet HDR est drôlement bien fichu ! Le moteur 3D intègre la profondeur de champ, les normal maps, les bump maps, le « multi-texturing », les lumières volumétriques, les soft shadows et je ne sais quoi encore ! Devant une telle débauche d'options visuelles, il est tentant de tout pousser au maximum, mais malheureusement aucun PC ne peut le supporter. Ça ne veut pas dire qu'il faut une machine ultra-récente pour profiter du jeu, au contraire : en jouant sur les réglages, vous pouvez obtenir un rendu graphique superbe avec une simple Nvidia 6800. Par exemple, les captures d'écran présentes sur cette page ont été réalisées à l'aide de ma bonne vieille Radeon x800 qui affiche un frame-rate constant de trente images par secondes.

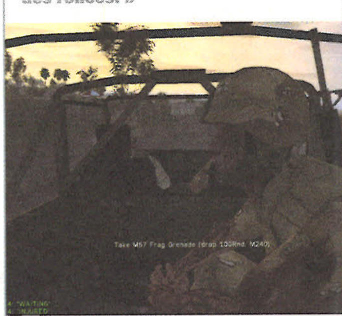
Ça ne va pas plaire à tout monde…

Contrairement aux idées reçues, Armed Assault n'est pas particulièrement complexe ou difficile à prendre en main. Simplement, le jeu nécessite beaucoup de rigueur. Si vous ne suivez pas les ordres ou que vous tirez sans réfléchir, vous ne ferez pas long feu. Armed Assault est une simulation, ce qui signifie que vous êtes totalement libre de vos actions ; mais ça implique aussi que, si vous vous comportez comme un idiot, vous n'avez strictement aucune chance de survie. Une fois que vous aurez compris l'importance d'agir de façon rationnelle et logique, vous vous en sortirez sans aucune difficulté. Prenez la peine de raisonner et vous réussirez à détruire quatre blindés et une vingtaine de fantassins sans l'aide de personne. Faites l'imbécile et vous ne survivrez pas à un affrontement contre un soldat isolé. C'est aussi ça qui fait l'intérêt d'Armed Assault ! Le test ne vous dira pas si le jeu est bien, mais si vous êtes bon pour le jeu.

Dr. Loser



« Ouh là, fais attention, tu t'es griffé la joue en rampant au milieu des ronces. »



Trente véhicules vous permettront de parcourir l'unique carte de 400 km².



MEILLEURS TROLLS 2007

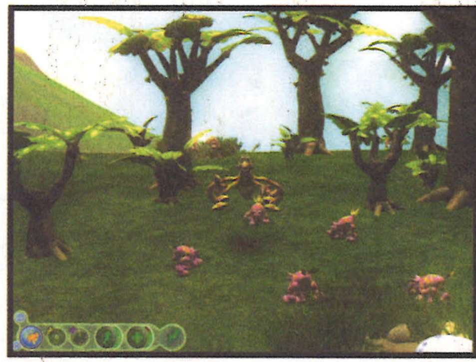
PAR FUMBLE

Il paraît que le début de l'année est le meilleur moment pour sortir des dossiers bateau genre « les meilleurs jeux qu'on attend à mort ». Mouais. Nous on veut bien, mais à la sauce Joystick, alors. Pas de soucis : on va baver sur les plus gros titres à venir ! Attention c'est parti.



SPORE
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : MAXIS

« Spore, c'est la santé », « Spore, il va y en avoir », et autres « Yavineries » : il serait temps qu'il sorte le Spore, avant qu'on n'ait épuisé tous les plus mauvais jeux de mots de la terre. Quoique... est-ce bien nécessaire que Bill Wright (ou est-ce Alex ?) nous ponde son super nouveau concept ? Tout le monde s'extasie sur l'intelligence artificielle qui déterminera la destinée d'une race de créatures imaginaires (désignée par vos soins, jusqu'au nombre de pattes et la taille des boules) sur une planète virtuelle : évolution, apprentissage, émancipation des femelles, conquête de l'espace... Et après hein ? Il est où le gameplay là-dedans ? Ahhh mais attendez, c'est un jeu de môssieur Wright, le créateur de Sims ! Vous savez la simulation de train-train quotidien. Comment ça, pas un vrai jeu ? Mais c'est une des meilleures ventes du monde ! Ouais et ben merci, si Spore est aussi « bon » que les Sims, ça va être chouette, surtout s'il rame autant. Voilà un titre que je ne suis pas, mais alors pas du tout curieux de découvrir.

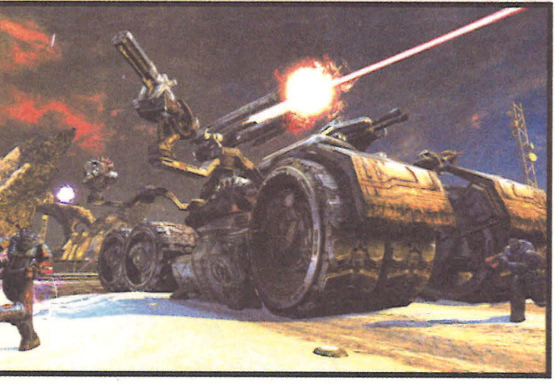


SPORE

UT 2007
ÉDITEUR : MIDWAY
DÉVELOPPEUR : EPIC GAMES



Comme si on avait besoin d'un Unreal Tournament de plus ! Qui joue encore à UT 2K4 de toute façon ? Personne ! Tout le monde est sur Counter-Strike, et basta. En plus, Epic Games ne propose rien d'autre que des graphismes améliorés. Ah c'est facile de balancer du shader par brouettes entières, mais qui ça impressionne de nos jours ? Les explosions massives, les tirs dans tous les sens, l'action frénétique... moi je vous dis : c'est fatiguant. UT n'est plus à la mode, pas la peine d'en sortir un autre. La population des gamers vieillit : on veut des jeux posés, lents, calmes. Pas des FPS surexcités, bourrins et blindés de NU metal. Encore un produit franchement à oublier avant sa sortie.

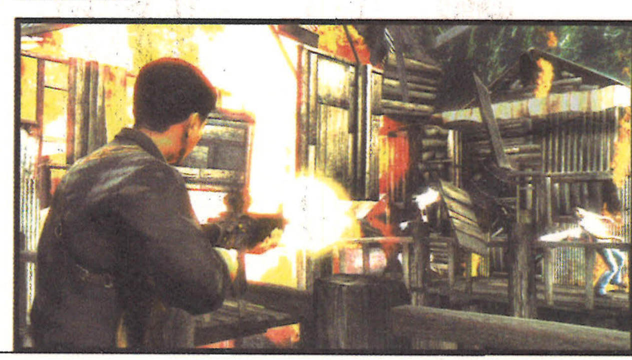


UT 2007

STRANGLEHOLD
ÉDITEUR : MIDWAY GAMES
DÉVELOPPEUR : MIDWAY GAMES

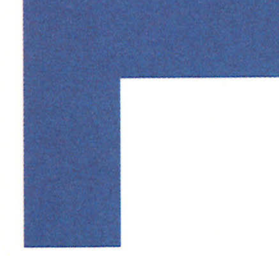
Ça faisait longtemps qu'on ne nous avait pas resservi la sauce Max Payne. Sauf que cette fois, c'est à la sauce asiat'. Un type, plein d'armes, plein d'ennemis, et un décor entièrement destructible. Et on fait un jeu avec ça ? Ah oui, me dit-on, mais le tout est dirigé par le « maître » John Woo (le réalisateur le plus surestimé du monde). Désolé, mais développer un gameplay marrant, ça ne veut pas dire jouer tout le jeu au ralenti en envoyant des pigeons dans la gueule du héros. Et c'est pas l'has-been Chow Yun-Fat qui va redorer le blason de ce titre insipide : Cinq pages de couv' sur son bide à bière ? Bravo Joystick ! Aucun intérêt.

STRANGLEHOLD





WARHAMMER ONLINE AGE OF RECKONING



WARHAMMER ONLINE AGE OF RECKONING

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : EA MYTHIC

Inspiré du jeu de figurines chères et du jeu de rôle (activité sataniste par excellence) Warhammer, Age of reckoning est un MMORPG se basant principalement sur le PvP (joueur contre joueur). Alors que tout le monde préfère farmer des instances à WoW... mais c'est pas grave, faut que Mythic fasse son intéressant avec un gameplay « différent ». Au programme : la guerre, avec des nains, des orcs, des nains, des orcs, des nains, des orcs. Ah oui, parce que jusqu'à maintenant, on n'a rien vu des elfes, des humains, des forces du chaos, etc. Ils arriveront dans les extensions ou quoi ? Enfin pas que je sois impatient... Il y a peu de chance que je daigne remarquer ne serait-ce que le commencement de la bêta de ce titre fumeux (et fumiste ?)

BIOSHOCK

ÉDITEUR : 2K GAMES
DÉVELOPPEUR : IRRATIONAL GAMES

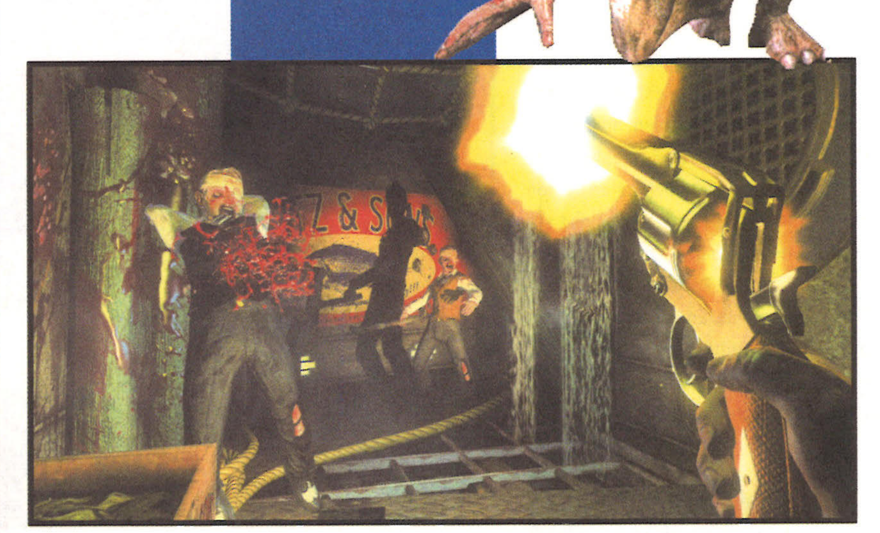
Un des pires titres parmi les pires à venir en 2007. Les créateurs de System shock 2 se réveillent dix ans plus tard et nous annoncent le grand retour du FPS/RPG. Genre, on est les meilleurs et tout. Sous prétexte de nous imposer des choix moraux durant le jeu, qui se déroule dans une cité sous-marine à moitié en ruine et remplie de mutants drogués (super ambiance...), Irrational Games nous propose de buter des petites filles toxicomanes. C'est pas un peu abusé ça ? Pire que Postal ! Bel exemple pour la jeunesse. Heureusement, nous avons en France des députés qui réagissent pour interdire ce genre de jeux vidéo violent. Croyez-moi, Messieurs de Irrational, votre titre n'arrivera jamais sur notre beau territoire et on ne le regrettera pas une seconde !

JEUX TROLL !

Définition Wikipédia du mot « troll » :

« Sur les réseaux informatiques, notamment Internet et Usenet, on utilise le terme troll pour désigner une personne, ou un groupe de personnes, participant à un espace de discussion (de type forum), qui cherche à détourner malicieusement le sujet d'une discussion pour générer des conflits en incitant à la polémique et en provoquant les autres participants.

Par métonymie, on parle de troll pour un message dont le caractère est susceptible de générer des polémiques ou étant excessivement provocateur, sans chercher à être constructif, ou auquel on ne veut pas répondre et que l'on tente de discréditer en le nommant ainsi. »



BIOSHOCK

SUPREME COMMANDER
ÉDITEUR : THQ
DÉVELOPPEUR : GAS POWERED GAMES

Un jeu à star de plus. Cette fois, on nous colle du Chris Taylor partout. Chris a montré ceci, Chris a parlé de cela. Qu'est-ce qu'il a fait, Chris Taylor récemment ? Dungeon Siege 1 et 2 ? Cool, qui s'en souvient encore ? Personne. Alors, c'est bien beau de se reposer sur les gloires passées genre Total Annihilation, mais qui nous prouve que Supreme Commander sera à la hauteur ? Et même s'il est bien, qui y jouera ? S'il faut un quad core avec six cartes graphiques en SLI et deux écrans pour gérer l'action, on est mal barré. Trois fils de bourge en France pourront se battre contre une poignée de joueurs fortunés des Émirats arabes et basta. En plus, il paraît qu'il est bien balèze, comme jeu... Si c'est pour se faire massacrer, autant rester sur DotA (quelle daube ce truc d'ailleurs. Mais au moins c'est gratos).

SUPREME COMMANDER



ENEMY TERRITORY : QUAKE WARS
ÉDITEUR : ACTIVISION
DÉVELOPPEUR : SPLASH DAMAGE

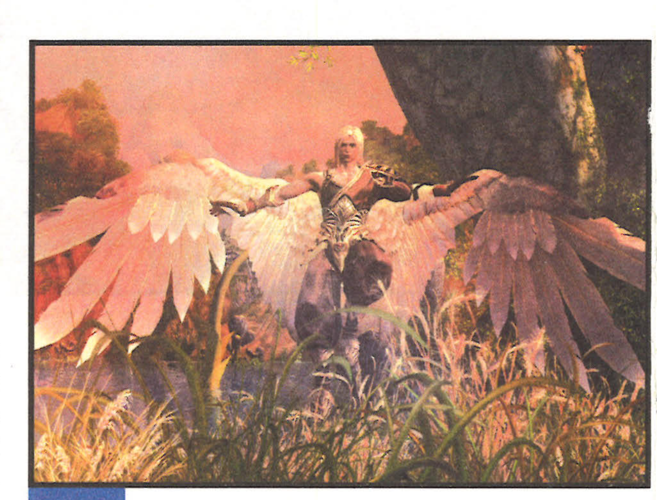
Retardé, retardé, retardé. Moi j'y ai joué, et je vais vous dire pourquoi ce FPS online met autant de temps à sortir. C'est évident : d'un côté les Stroggs, monstres aliens à l'air méchant et cool, avec des armes futuristes et des véhicules classe ; de l'autre, les forces humaines, avec des pétoires ridicules et ternes. Aucun charisme. Alors du coup, je suis sûr que dans la bêta, tout le monde joue Strogg ! Doivent être à 150 contre 1 sur les serveurs de test. Ma conclusion : impossible d'équilibrer le jeu correctement. Et voilà, c'est aussi bête que ça. Quake Wars sera injouable à sa sortie. Et de toute évidence, qui voudra se le payer ? Il devrait être gratuit, comme Wolfenstein : Enemy Territory !



ENEMY TERRITORY : QUAKE WARS

AION : THE TOWER OF ETERNITY
ÉDITEUR : NCSOFT
DÉVELOPPEUR : NCSOFT

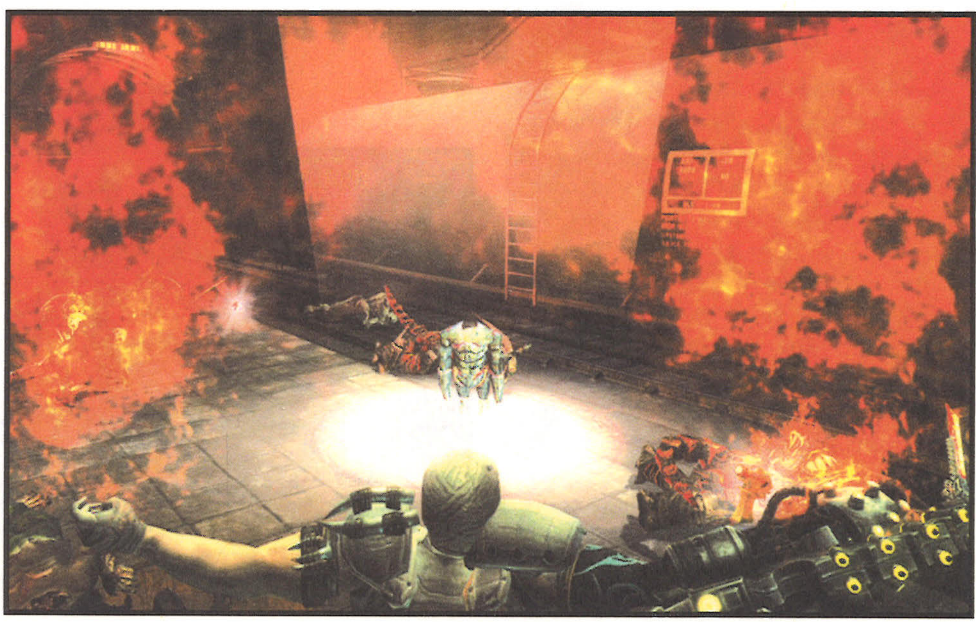
Exemple typique du manque de professionnalisme de la presse des jeux vidéo. On leur montre deux trois screens super jolis, on leur parle d'un MMO avec des personnages qui volent librement et se battent dans les airs, et c'est parti. Tout excités qu'ils sont, les grands reporters. Impossible de les arrêter : Aion, ça va être bien ! Aion, j'ai vraiment envie de voir ce que ça donne ! Tout ça pour un MMO « magaesque » de plus : armes qui brillent, coupes de cheveux improbables et bikini/armures de plaques. Pathétique. Quand on se retrouvera à taper sur des pigeons lépreux (ça vole, ça change des rats) pour récolter dix plumes moisies, on fera moins les malins. C'est clair : j'attends Aion pour voir ça.



AION : THE TOWER OF ETERNITY

HELLGATE LONDON
ÉDITEUR : NAMCO
DÉVELOPPEUR : FLAGSHIP STUDIO

Alors là, je me marre. Hellgate London. Pourquoi tout le monde s'excite sur ce titre ? Parce qu'il est super beau ? Ouais faut voir. Les cinématiques sont bien, mais on n'a pas encore trop subi le reste. Surtout, c'est quoi le gameplay, si ce n'est rester le doigt appuyé sur un bouton pour vider une carte de monstres ? Je vais vous dire sur quoi tout le jeu est basé, moi : la course au loot. Le matos, les objets rares... à la Diablo quoi ! Dans le genre vénal, on ne fait pas mieux. Encore une drogue pour les plus faibles qui abandonneront famille, travail et patrie pour récolter une puissance toute virtuelle. Quel gâchis.



HELLGATELONDON



AGE OF CONAN



S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

AGE OF CONAN
ÉDITEUR : EIDOS
DÉVELOPPEUR : FUNCOM

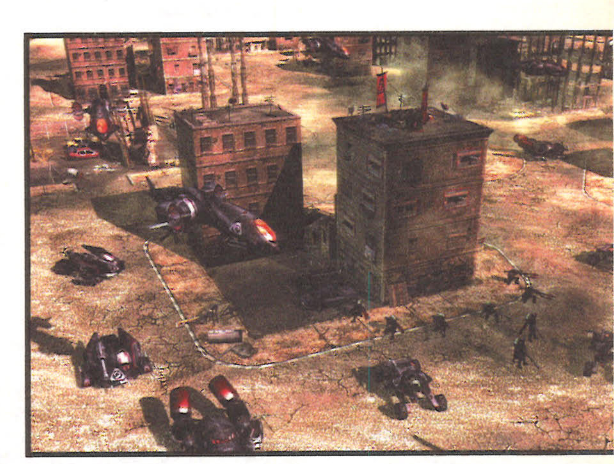
Qu'est-ce qu'il fout encore là, lui ? Il ne sortira jamais avant 2008, c'est pas possible. Age of Conan, le MMO aux multiples gameplays. Alors c'est un beat'em all RPG avec une campagne solo, du STR et de la gestion, mais aussi du PvP et de l'infiltration... Et il fait la cuisine, sort les poubelles et honore madame aussi, tant qu'on y est ? Remarquez, avec un barbare, elle sera peut-être contente. Et ça va être chouette, les fenêtres de discussion dans ce jeu : « Ugrr par Crom ! », « Grr moi faim », « Moi vois, moi tue »... très élevé, très spirituel. Super. Voilà, j'ai fait le tour du truc.

S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL
ÉDITEUR : THQ
DÉVELOPPEUR : GSC GAME WORLD

A.H.A.H.A.H.A.H.A.H.A.H.A.H ! Stalker... Remarquez, on peut attendre ce FPS avec impatience si on parle de la version que l'on connaît maintenant. En revanche, on ne sait pas trop ce qu'on aura au final. Déjà qu'ils ont viré la moitié du gameplay prévu ! Qu'est-ce que ça va être quand il sortira (dans dix ans) : un STR ? Un jeu de stratégie tour par tour ? Nan mais qu'on en finisse vite, par pitié.

COMMAND&CONQUER : TIBERIUM WARS
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : EA WESTWOOD

Bienvenue dans les années 90 ! Moi, si on me parle de Command & Conquer : Tiberium Wars, je pourrais vous jurer qu'il est déjà sorti depuis des plombes, mais en fait non, c'est un nouvel épisode. C'est-à-dire que c'est exactement la même chose, mais avec un nouveau moteur graphique. On change les factions, on simplifie encore plus le gameplay pour pas faire de l'ombre à Supreme Commander, et voilà, STR ultra-classique de plus, youpi ! Bon, je ne l'ai pas vu tourner personnellement, mais ça ne m'empêchera pas d'en dire toujours plus de mal, sauf que... à quoi bon ? Autant oublier C&C TW maintenant, tant qu'on n'en a pas encore trop parlé.

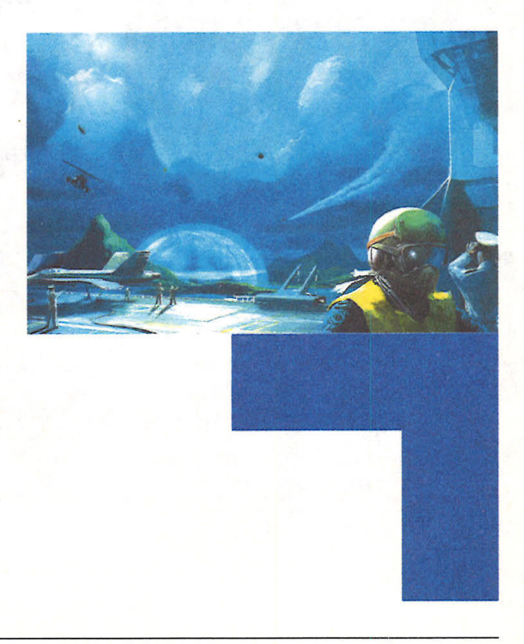


COMMAND&CONQUER : TIBERIUM WARS



CRYSIS
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : CRYTEK STUDIOS

Attention poudre aux yeux : avec son moteur exceptionnel et son gameplay ouvert, ce FPS... euh... Je... J'y arrive pas. Impossible de troller sur Crysis, je ne pourrais pas en dire du mal, ça a l'air trop biiieeennnnn ! Bon de toute façon, il faudra attendre deux ans après la sortie pour pouvoir y jouer correctement. Ah, j'ai réussi à me plaindre quand même. Bon allez, fini le troll... Il reste encore plein d'autres jeux, mais ça fatigue drôlement tout ça.





CRYSIS


141 483 Best of La jeunesse d'Albator
141 481 Trois tonnes de gamelles!
145 602 Des figures spectaculaires!
145 603 Clip Ségolène et Nicolas (Khalifa)
141 484 Des cascades en moto!
141 485 Âge de glace 2: Extrait 2
ENFER & PARADIS
141 486 Enfer et Paradis
141 487 Best of Guerres de Lodoss
VIDÉOS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81111 ou 0899 706 222
+ VIDÉOS: VMOTO VTUNING VCRASHS VOFFICE VMANGAS VALBATOR... au 81111 (vmoto au 81111)
+800 VIDÉOS: VIDEOS au 81111
141 488 Comment on marque?
141 489 Belles bagnoles tunées!
141 490 Miami Vice: La chute d'Alonzo
GTO
141 491 Great Teacher Onizuka
141 492 Les post-it c'est délire!
141 501 Bien sanglant!
141 494 Un grand "linguiste"
141 482 Mandales entre potes!
141 496 Motard en chute libre!
141 497 Cascadeur moto hallucinant!
141 498 Dérapages et crissements!
141 499 Motocross extrême
141 500 Batterie à la bouche!
141 480 Acrobaties de fou!
141 502 Un geek qui danse!
141 503 Combat de Muay Thai!
141 408 EMILY
J'TE KIFF! EMILY
141 416 Antoine
Bonne année Antoine
145 587 CHRISTINE & THIERRY
BONNE ANNÉE 2007 CHRISTINE & THIERRY
141 409 KEVIN
KEVIN
145 588 dimitri
dimitri
141 413 Chen
CHEN
141 414 Sandra
Je t'aime Sandra
145 589 Farida
Farida
141 415 ELISA
ELISA
145 590 JOEY
JOEY BAD BOY
145 591 FERGIE
FERGIE BAD GIRL
PRÉNOMS
TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au 81122
(141409KEVIN au 81122)
(145587CHRISTINE&THIERRY au 81122)
+400 PERSOS: PERSOS au 81122
141 422 CHRISTINE
MON COEUR APPARTIENT À CHRISTINE
141 419 Farid
Farid
141 420 Kader
Kader
141 412 SAMANTHA
Je t'aime SAMANTHA
Samuel Emilie pour la vie
141 423 Samuel Emilie
145 592 Chouchou
Chouchou
141 421 Gwenaelle
Gwenaelle
141 424 Olivia
Olivia
141 425 ABDEL
ABDEL
141 426 MELISSA
MELISSA
SONNERIES
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au 81122 (soupe aux choux au 81122)
+ SONNERIES: RAP RNB POP ROCK METAL HARD VARIETE DANCE ELECTRO ZOUK REGGAE RAI WORLD CINE TV PUB JAZZ CLASSIQUE HYMNE... au 81122 (rap au 81122)
+6500 SONNERIES: SON au 81122
RAP, RNB
12 septembre 2001 NEW 140 274
Assassin de la police 140 275
Au bout des rêves 140 276
Beep 140 277
Boulbi 140 278
Break it off 140 279
Brûle 140 280
Buttons 140 281
C'est pas ma faute NEW 140 282
Candy shop 140 283
Come to me 140 284
Confessions nocturnes 140 285
Confessions part II 140 286
Et c'est parti 140 287
Façon Sex 140 288
Fallait que je te dise 145 556
Femme de couleur 140 289
Femme like U 140 292
Fous ta cagoule 140 298
Garde la pêche 140 301
Hey girl 140 308
Irreplaceable 140 310
Jeune demoiselle 140 312
La boulette (génération nan nan) 140 318
La cité des anges 140 323
La mère des enfants perdus NEW 145 557
Le sang chaud 140 328
Les mains en l'air 140 330
Long way 2 go NEW 140 336
Mal de guerre NEW 140 340
Marly Gomont 140 347
Me & U 140 348
Moi j'ai pas 140 349
My love 140 350
RAP, RNB (suite)
Paris Cuba 140 356
Pitbull 140 360
Pose ton gun 2 140 375
Promiscuous girl 140 383
Ségolène et Nicolas (Khalifa) NEW 145 558
Sexy love 140 388
SexyBack 140 393
Smack that 140 396
Sobri 2 NEW 140 397
Still D.R.E. 140 400
Tous les pingouins avec moi NEW 145 559
POP, ROCK
Crazy 140 401
Dani california 145 560
Hotel California 140 407
Hurt NEW 140 410
Paint it black 145 561
Rock steady NEW 140 421
Slipping away (Crier la vie) 140 425
Starlight 140 483
Unfaithful 140 485
Who knew? 145 562
MÉTAL, HARD ROCK
Back in black 140 486
Call me when you're sober 140 487
Hard rock alleluia (Finlande Eurovision) 140 488
Hell bells 140 489
Highway to hell 140 490
Thunderstruck 140 492
TNT 145 563
VARIÉTÉS
1980 140 494
Adora 145 564
Aimer jusqu'à l'impossible 140 496
VARIÉTÉS (suite)
Allumer le feu 140 497
Amies ennemies 140 498
Antisocial 140 499
Beethoven 145 565
Briser mes chaines 140 500
Caravane 140 501
Carmina burana 145 566
Coeur sacré 145 567
Donne-moi une vie 140 503
Et vice Versailles NEW 140 504
Face à la mer 140 505
Fashion victim NEW 145 568
J'ai demandé à la lune 140 507
J'traine des pieds 140 509
Je chante (lo canto) NEW 145 569
Je te promets 140 517
Je viens du Sud 140 518
L'aigle noir 140 519
L'aventurier 140 520
L'envie NEW 140 521
La femme chocolat 140 523
La loi du silence 140 524
Là où je t'emmènerai 140 525
Le Roi Soleil-Ca marche 140 527
Le Roi Soleil-Mon essentiel 140 528
Le Roi Soleil-Tant qu'on rêve encore 140 529
Le soldat rose NEW 145 570
Le sourire 140 530
Les bobos 140 531
Les lacs du Connemara 140 532
Marie 140 537
Méfie toi de moi 145 571
Mistral gagnant 140 540
Mon ange 140 541
Mon coeur, mon amour 140 545
Mon pays 140 546
Petite soeur 140 547
Que je t'aime 140 548
Roc 140 549
Stach stach 140 550
Un ange frappe à ma porte 140 552
Une mère NEW 140 553
Vivo per lei 140 554
DANCE, ELECTRO
Don't go 145 572
Everytime we touch 140 557
Gabriel 140 574
Le coucou du Titou 140 578
Le flic de Beverly Hills-Axel F 140 581
Le papa pingouin 140 598
persomobiles
Recherche libre sonnerie, logo... 81122
Envoyez un titre (crazy) ou un genre (rap) au 81122
81122* 0899 706 222
Gallery: PERSO au 31313* www.Persomobiles.fr
COMMENT TÉLÉCHARGER?
SMS› Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 141348 au 81122 pour la sonnerie Mon pays
TÉL› Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider
Le Titou 140 601
Living on video 140 604
Love don't let me go (Walking away) 140 607
Love Generation 140 610
Love to love you baby NEW 140 623
Moving on stereo 140 639
Philosophy 140 650
Popcorn 140 655
Rock this party 140 664
Temperature 140 689
ZOUK, REGGAE
Aime-moi plus fort NEW 140 694
Bouger bouger 140 697
C cho ça brule 140 758
ZOUK, REGGAE (suite)
Coup de boule 140 767
Dsol pour hier soir 145 573
Emmène-moi avec toi 140 775
L'hymne de nos campagnes 140 803
No woman no cry 140 804
Zidane y va marquer 140 806
ITALIE, LATINO
La Camisa Negra 140 818
Obsession 140 821
Sara perche ti amo 140 827
Ti amo 140 828
RAÏ, ORIENTAL
Abdel Kader 140 833
El Salam Alaikoum 140 847
Josephine 140 884
Partir loin 140 904
Tellement je t'aime 140 907
Ya rayah 140 914
CINÉ, TV
1492, Christophe Colomb 140 915
CINÉ, TV (suite)
24h-Sonnerie CTU 140 916
Agence tous risques 140 917
Aladdin-Ce rêve bleu 145 574
Amélie Poulain 140 918
Amicalement vôtre 140 919
Baila Morena 140 920
Benny Hill 140 921
Bob l'éponge 140 922
Bodyguard-I will always love you 140 925
Camping-La marche des tongs 140 932
Charmed 140 933
Cold Case, affaires classées 145 575
Desperate Housewives 140 937
Dirty Dancing-Time of my life 140 938
Dragon Ball GT 140 939
Dragon Ball Z 140 940
Dragon Ball Z-Chala head chala 140 942
Dragon Ball Z-We got power 140 945
FBI, portés disparus 140 953
Friends-Thème 140 955
Full metal alchemist 140 958
Ghost-Unchained melody 140 959
Grey's anatomy 140 960
H. S. Musical-What I've been looking for 140 962
High school musical 140 961
I don't want to be NEW 140 963
Il était une fois dans l'Oued 145 576
Il était une fois dans l'ouest 140 964
James Bond-Casino Royale 140 972
James Bond-Thème 140 973
Jeux interdits 140 978
K2000 141 047
L'âge de glace 2 145 577
L'exorciste-Tubular Bells 141 119
La 7ème compagnie 141 121
La Boum 141 124
La famille Adams 141 126
La fièvre du samedi soir-Saturday night fever 141 136
La panthère rose 141 140
La soupe aux choux 141 143
La soupe aux choux (La Denrée remix) 141 146
Le bon, la brute et le truand 141 163
Le dernier des Mohicans 141 175
CINÉ, TV (suite)
Le Parrain 141 185
Le Roi Lion-Hakuna Matata 141 192
Le seigneur des anneaux-Thème 141 299
Les aventures de Rabbi Jacob 141 307
Les bronzés font du ski NEW 141 321
Les bronzés font du ski (JC Dusse remix) 145 578
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je? 141 326
Les Experts 141 340
Les Experts (CSI) 141 341
Les Experts, Miami 141 354
TOP!
TOP au 81122: top permanent!
Ségolène et Nicolas (Khalifa) 145 579
Fous ta cagoule 141 342
Everytime we touch 141 343
Smack that 141 344
Confessions nocturnes 141 345
Le Roi Soleil-Ca marche 141 346
Façon Sex 141 347
Mon pays 141 348
Marly Gomont 141 349
Amies ennemies 141 350
Mon coeur, mon amour 141 351
Prison Break VF 141 352
Les frères Scott 141 355
Les frères Scott-The first cut is the deepest 141 356
Les frères Scott-The good kind 145 580
Les mystérieuses cités d'or 141 357
Les Simpsons 141 358
Les têtes brûlées 141 359
Les tontons flingueurs 141 360
Mac Gyver 141 361
Magnum 141 362
Midnight Express 141 363
Mission Impossible 1-Thème film 141 364
Mission Impossible-Thème série TV 141 365
Mon nom est personne 145 581
Naruto 141 366
CINÉ, TV (suite)
Naruto-Go 141 367
NCIS 141 368
Pirates des Caraïbes 141 369
Plus belle la vie 141 370
Pretty woman 141 371
Prison Break VF 141 372
Prison Break VO 141 373
Requiem for a dream 141 374
Resident evil-Le film 141 375
Rocky III-Eye of the tiger 141 376
Scarface-La résurrection 141 377
Sex and the City 141 378
Sexe intentions-Bittersweet symphony 145 582
Stargate SG-1 141 380
Supercopter 141 381
Top Gun-Take my breath away 141 382
PUBS TV
Alice 2005-Black horse and the cherry tree 145 583
Citroën C4 2006-Walking away 141 384
Dim 141 385
Nutella-Glorious 141 386
Renault Scenic 2006 NEW 145 584
Royal Canin-Le Professionnel 141 387
Toutouyoutou 141 388
BRUITAGES, FÊTES
Bali Balo 141 389
Cloches d'église 141 390
Félicie aussi 145 585
J'ai la... qui colle 141 392
La digue du... 141 393
La petite huguette 141 394
Les filles de camaret 145 586
Pin Pom (Pompier) 141 395
Signal aéroport 141 396
Sirène de police américaine 141 397
Sonnerie vieux téléphone 141 398
Viens boire un petit coup à la maison 141 399
We wish you a Merry Christmas 141 400
HYMNES, RÉGIONS
Hymne Algérie 141 401
Hymne Corse 141 402
Hymne France-La Marseillaise 141 403
Hymne Italie 141 404
141 555
141 428
141 429
145 601 Ils font des câlins
JE VEUX BISOUS
141 430
GROS BISOUS!
141 431
Je t'aime
141 433
141 432
141 434
141 435
141 436 Il fait des cœurs
145 593
141 556
141 442
EAGLE
141 443
TONY MONTANA CARBURANT
141 444
Girlz Power
141 445
GAMER ADVISORY EXPLICIT SKILL
141 446
LOL
141 447
145 594
PROUT !!!
141 438 Il pète, c'est trop mignon!
141 437
LOGOS & ANIMÉS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+LOGOS: AMOUR NEONS MONSTRES TUNING MANGAS PAYS REGIONS CHATONS CHIOTS NANAS... au 81122 (neons au 81122)
+6000 LOGOS: LOGOS ou ANIMES au 81122
J'TE KIFF!
141 440
Tu me manques mon amour
141 441
141 439 Les néons clignotent!
Mon Amour
141 450
VIVA PORTUGAL
141 451
145 595
JE PENSE À TOI!
141 453
Je t'aime
141 452
141 460
141 461
141 558 Comme le premier jeu!
BONNE ANNÉE
145 597
BONNE ANNEE
145 598
BONNE ANNÉE 2007
145 599 Une explosion féerique!
2007 BONNE ANNÉE!
141 467
141 468
141 457
JTM
141 456
141 454
Love
145 600 Effet doré!
Je t'aime
141 459
TOUT MON AMOUR POUR TOI!
141 469
141 458
Je t'aime
141 470 Je t'aime se déplace entre les cœurs
Le temps est long sans toi !
141 472
141 475
141 476
141 479
141 477 Le Hummer explose l'écran!
141 478
BRUITAGES
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+300 BRUITAGES: BRUITAGES au 81122
Aboiement chien 141 504
Accident de voiture NEW 145 604
Battements de coeur NEW 145 605
Bébé mix NEW 145 606
Bébé qui rigole 145 607
Boite à meeeeuh 141 505
Bruits érotiques 141 506
Cigales 141 507
Corne de supporter 145 608
Cri de loup garou 141 511
Délire chinois 145 609
Fou rire 141 513
Miaulement chat 141 516
Moteur de moto NEW 145 610
Pet... "Euh... désolé, la tartiflette" 141 519
Pets 141 520
Rire démoniaque NEW 141 521
Rires de bébé 141 522
Ségolène et Nicolas (Khalifa) NEW 145 611
Sirène d'alarme 141 523
Techno pingouins NEW 141 524
Vieux téléphone 141 526
Youyous arabes 141 527
"Allo! Ici la gendarmerie!" 141 528
"Attention, c'est maman!" 141 529
"C'est l'heure de se lever!"+réveil 141 530
"C'est le gros délire ici" NEW 145 612
"C'est qui qui sonne? Oh, c'est moi..." 141 531
"Décroche et je te casse les doigts" 141 532
"Décroche, allez, décroche!" 141 533
"Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..." 141 534
"Dicroche mon fils, c'i ta mère" NEW 141 535
"Houhou, y'a quelqu'un?" NEW 145 613
"J'kiffe trop ma karbichounette!" NEW 141 537
"Je réponds pas aux cons..." 141 539
"Je t'emm... avec un grand A!" 145 614
"Mais décroche!!" (Hystérique) 141 541
"Mise à feu dans 3... 2... 1... Boooum!" 141 542
"Nous zafons les moyens..." 141 543
"Ouvrez, police!" 141 545
"Stresse pas, tu vas pécho, tu vas serrer!" (femme) 145 615
"Toi, ouais toi là... Décroche!" 141 546
"Un appel pour vous... Chef! Oui! Chef!" 141 547
"Vous avez un message!" (femme) 141 548
"Vous avez un nouvel appel, décrochez!" (femme) 141 549
"Wesh ma couille! Bien ou bien?" 141 551
Tarifs: 0899: 1,35 €+0,34 €/MN 31313: sms non surtaxé 81122: 1,5 €+prix du sms, 81111: 3 €+prix du sms, 3€ par téléchargement. Remboursement (incompatibilité): Envoyez votre demande à Persomobiles / TSA 19968 / 75839 Paris cedex 17, précisez le numéro du téléphone, sa marque, son type, date et heure de votre appel et la référence. Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le timbre. Wap: Pour télécharger votre mobile doit être configuré wap. Si ce n'est pas le cas, faites-le activer par votre opérateur. Copyrights: copyright d'un article: envoyez COPY+référence au 51111, 0,20E. Votre numéro de téléphone sera enregistré dans notre base si vous appelez par le 0899. Vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et supression des données nominatives vous concernant (même adresse que le remboursement). Persomobiles est un service Pixtel RCS Paris 353 078 140
SMS+
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant de télécharger!
Pixtel
INFOS CONSOMMATEUR

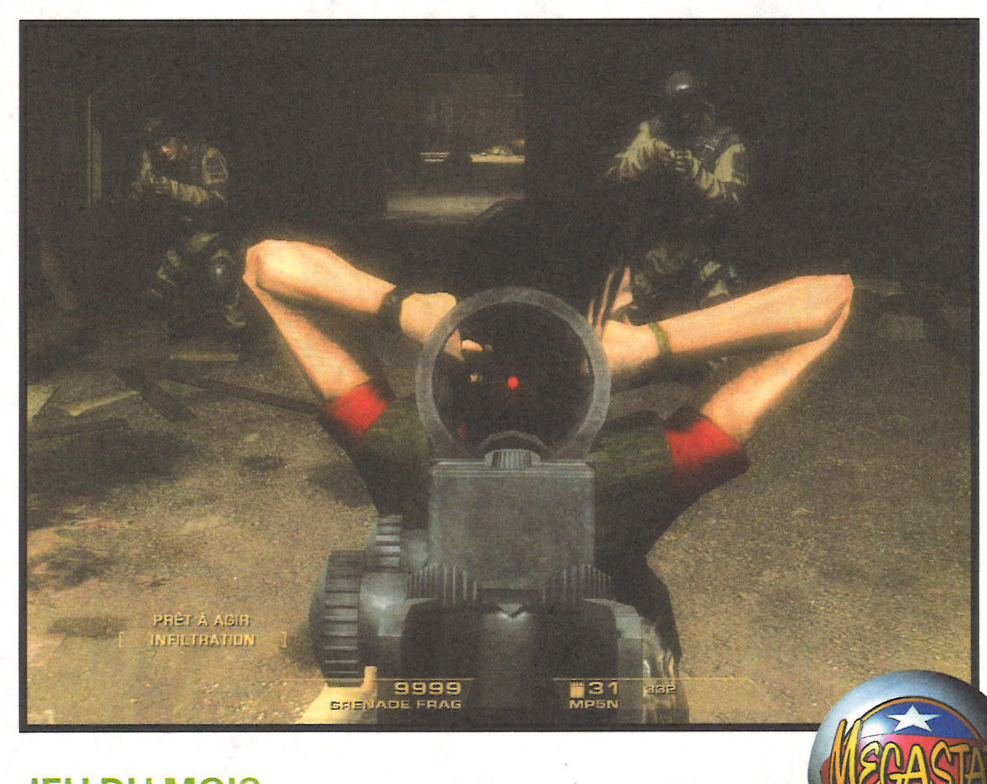


3D THE FAST AND THE FURIOUS TOKYO
139 945
CALL OF DUTY 3
139 252
EXL SOLITAIRE DELUXE
140 032
Alexandra Ledermann
EQUITATION ACADEMIE
139 845
Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS
139 254
CAESAR
142 088
eragon
141 552
GangstaR
139 251
RESIDENT EVIL
139 174
Pimp My Ride
139 182
MONOPOLY TYCOON 2007
139 173
EXL DBLOCKS
140 024
AGE OF EMPIRES II DELUXE MOBILE
140 140
SPYRO
A NEW BEGINNING
141 553
DogZ
138 880
SONIC
PART. 2
SEGA
139 960
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT
139 799
SPECIAL CRIME UNIT
MEURTRE SUR LE CAMPUS
140 012
ASPHALT 3
139 823
Red Baron
142 089
MONOPOLY
Aujourd'hui
140 096
Lemmings Le Retour
139 839
F.C. Manager 2007
La Passion Du Foot
139 840
MIAMI NIGHTS
Singles in the city
139 211
WORLD SERIES OF POKER
TEXAS HOLD EM
140 081
139 977
PRINCE OF PERSIA
LES DEUX ROYAUMES
139 943
TERMINATOR REVENGE
140 099
139 893
Virtua Tennis
139 937
Zuma
140 177
Le Mans 2006
139 929
Bubble Gun
140 181
Block Breaker DX
140 184
Air Strike 1944
139 860
Platinum Mah-Jong
JEUX MOBILE
TÉLÉCHARGER PAR SMS: Référence au 81111
TÉLÉCHARGER PAR TÉLÉPHONE: 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au 81111
(par exemple: sonic au 81111)
+ JEUX: REFLEXION COURSE AUTO MOTO KART SIM BILLARD FLIPPER CASINO BOWLING ACTION STRATEGIE PLATEFORME GOLF TENNIS SKATE CARTES POKER TIR SUDOKU ... au 81111 (par exemple: reflexion au 81111)
+800 JEUX: JEUX au 81111
145 555
ChessBuddy
142 090
Navy Challenge
139 938
Ball Rush 2
persomobiles
Recherche libre vidéo, jeu... 81111
Envoyez un titre (sonic) ou un genre (3d) au 81111
81111* 0899 706 222
Gallery: PERSO au 31313* www.Persomobiles.fr
COMMENT TÉLÉCHARGER ?
SMS› Envoyez par sms la référence au 81111
Exemple: 141553 au 81111 pour Spyro.
TÉL› Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider
139 814
Super K.O Boxing
139 888
2006 Real Football
140 197
Pang
BOURREAU DES CŒURS
137 290
EXL Américain
139 951
X-MEN 3
139 985
CLUEDO
140 048
DESTINS
140 093
NAVY CHALLENGE
142 090
IRON FIST
BRUCE LEE
140 238
RAYMAN CONTRE LES LAPINS CRÉTINS
139 822
NEWPORT BEACH
140 223
TOMB RAIDER
PUZZLE PARADOX
139 163
TENNIS OPEN 2007
139 941
TENCHU
AYAME'S TALE 3D
140 150
PRO GOLF 2007
139 876
MANIC MEDIC
139 984
AFTER DARK FLYING TOASTER
142 091
ALEX RIDER STORMBREAKER
140 202
STREET FIGHTER II RAPID BATTLE
139 816
L'AGE DE GLACE 2
140 204
UNO CHALLENGE
137 687
MEGAMAN
139 842
TRUE CRIME NEW YORK CITY
139 268
TEST DE QI
140 007
MASSIVE SNOWBOARDING
140 164
BLACK HAWK DOWN TEAM SABRE
141 554



BIENVENUE DANS LES PAGES DES TESTS DE JEUX QU'ON NOUS ENVOIE ENFIN, APRÈS LEUR SORTIE. POURQUOI NOUS FILER DES VERSIONS PACKAGÉES UNIQUEMENT ? POURQUOI NE PAS FAIRE L'EFFORT DE FOURNIR UNE PREVIEW ? QUELQU'UN A HONTE DE SES TITRES OU N'A PAS BESOIN DE NOS PAGES POUR EN FAIRE LE MARKETING ? LES ÉDITEURS ME FONT UN PEU PITIÉ DES FOIS, QUAND ILS NE M'ÉNERVENT PAS AVEC LEURS PRODUITS PAS FINIS. ENFIN, IL Y EN A DES SYMPA, MAIS ÇA SE FAIT RARE.

Fumble



MEGASTAR joystick

JEU DU MOIS

RAINBOW SIX VEGAS

ÉDITEUR UBISOFT **DÉVELOPPEUR** UBISOFT MONTRÉAL/CANADA

ON CRAIGNAIT QUE R6 VEGAS NE SOIT PAS AUSSI FUN QU'ESPÉRÉ, ET VOILÀ... MALGRÉ UNE AMÉLIORATION DE L'I.A. PAR RAPPORT À UN GRAW, LE GAMEPLAY RESTE LIMITÉ TOUT DE MÊME. UBISOFT PEUT BIEN TRANSFORMER DES SIMULATIONS POINTUES EN JEU D'ARCADE GRAND PUBLIC S'ILS VEULENT, MAIS QU'ILS LE FASSENT MIEUX À L'AVENIR.

Liberté d'expression



LES BONNES RÉSOLUTIONS DE FUTURE POUR 2007 : TROUVER UN RÉDAC CHEF POUR JOYSTICK. SAUF QUE BON, RC DE JOY, C'EST PAS UN BOULOT DE P'TITES GENS. FAUT DE LA COMPÉTENCE. ET DANS L'EURE OÙ J'ÉCRIS CES LIGNES (C'EST JUSTE POUR PLACER LE JEU DE MOTS. SINON C'EST IMPOSSIBLE, J'Y VAIS JAMAIS, DANS L'EURE), PERSONNE NE FAIT LE POIDS.
MANGEZ PLUS DE LASAGNES-FRITES !

Le jeu du moment
BONNE ANNÉE !
Le jeu attendu
LE 13E MOIS



DIFFICULTÉ QUAND ESSAYER MENER DEUX CARRIÈRES EN LE MÊME TEMPS (MUZIKI ET GAMING AVEC 13 NUMÉROS), C'EST POUR TROUVER DU TEMPS POUR FAIRE LE DORMIR. ALORS MOI DÉCIDÉ FAIRE SOUS-TRAITER TEXTES DANS POLOGNE PARCE QUE PAS CHER. JUSTE ESPÉRER QUE ÇA PAS SE REMARQUER TROP (ND FUMBLE : AH C'EST ÇA ? J'AI CRU QUE C'ÉTAIT DU BELGE).

Le jeu du moment
DOTA (GROSSE RECHUTE)
Le jeu attendu
STRANGLEHOLD (PLUME, JE TE HAIS)



BON, JE VOUS L'AVOUE, C'EST OFFICIEL : JE JOUE À TRAINZ SIMULATOR 2007 ET J'AIME ÇA. CES ENGINS SONT COMME DES GROSSES BAGNOLES, MAIS CAPABLES DE PRENDRE LEURS VIRAGES TOUT SEULS COMME DES GRANDS. ET C'EST REPOSANT, AH, LÀ, LÀ...
BON ALLEZ, JE VAIS ME MATER UN PETIT DERRICK AU COIN DU FEU AVEC MON CHAT SUR LES GENOUX, MAINTENANT.

Le jeu du moment
TRAINZ SIMULATOR 2007
Le jeu attendu
TRAINZ SIMULATOR 2008

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.





TOUT PUBLIC PUBLIC AVERTI PUBLIC ADULTE



Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icone Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



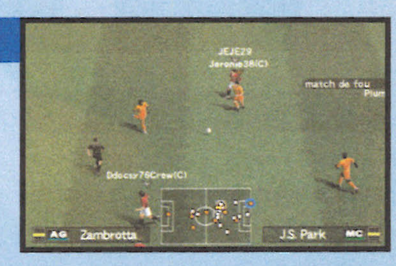
1) **Battlefield 2142**
Dice/Electronic Arts
2) **Dark Messiah of Might&Magic**
Arkane Studios/Ubisoft
3) **Red Orchestra : Ost Front 41-45**
Tripwire Interactive/Bold Games

STRATÉGIE/GESTION



1) **Civilization IV**
Firaxis/2K Games
2) **Medieval II : Total War**
The Creative Assembly/Sega
3) **Act of War**
Eugen Systems/Atari

SPORT/SIMULATION



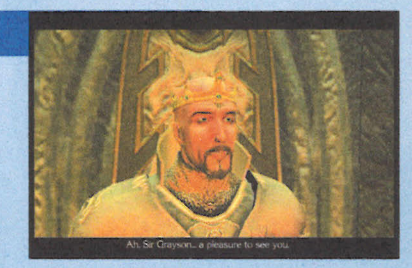
1) **Pro Evolution Soccer 6**
Konami/Konami
2) **GTR 2**
Sim Bin/Atari
3) **FlatOut 2**
Bugbear ent./Empire Interactive

JEUX ONLINE



1) **La Saga Guild Wars**
Arena Net/NC Soft
2) **World of Warcraft**
Blizzard/Vivendi Universal Games
3) **EVE Online**
CCP/CCP

JEU DE RÔLE/AVENTURE

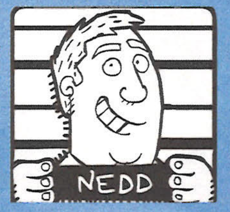


1) **Neverwinter Nights 2**
Obsidian Entertainment/Atari
2) **In Memoriam 2**
Lexis Numérique/Ubisoft
3) **Myst IV : Revelation**
Ubisoft Montréal/Ubisoft



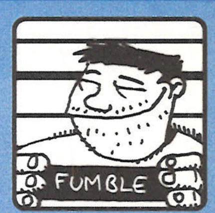
Les bonnes résolutions de l'année ? Aucune. N'importe comment, ça ne sert à rien et dans le meilleur des cas, on les tient pendant deux jours. À la rigueur, j'arrêterai de prendre Faskil comme cible principale dans DotA. C'est vrai, je l'aime bien (comme un hétéro, hein) et dans le fond, ça m'embêterait qu'il soit dégoûté du jeu à force d'encaisser des défaites.

Le jeu du moment
Warhammer : Mark of Chaos
Le jeu attendu
World of Warcraft : Burning Crusade



Au moment où j'écris ces lignes, la Wii a déjà ruiné la réputation de tous mes potes. Même ma mère s'y met et veut que je lui en trouve une pour Noël ! Pire encore, c'est décidé, cette fois je ferai plus mon snob façon « pouah, une DS » (grossière erreur de jeunesse). Moi aussi, je veux latter du lapin crétin! Wii, je veux une Wii !!

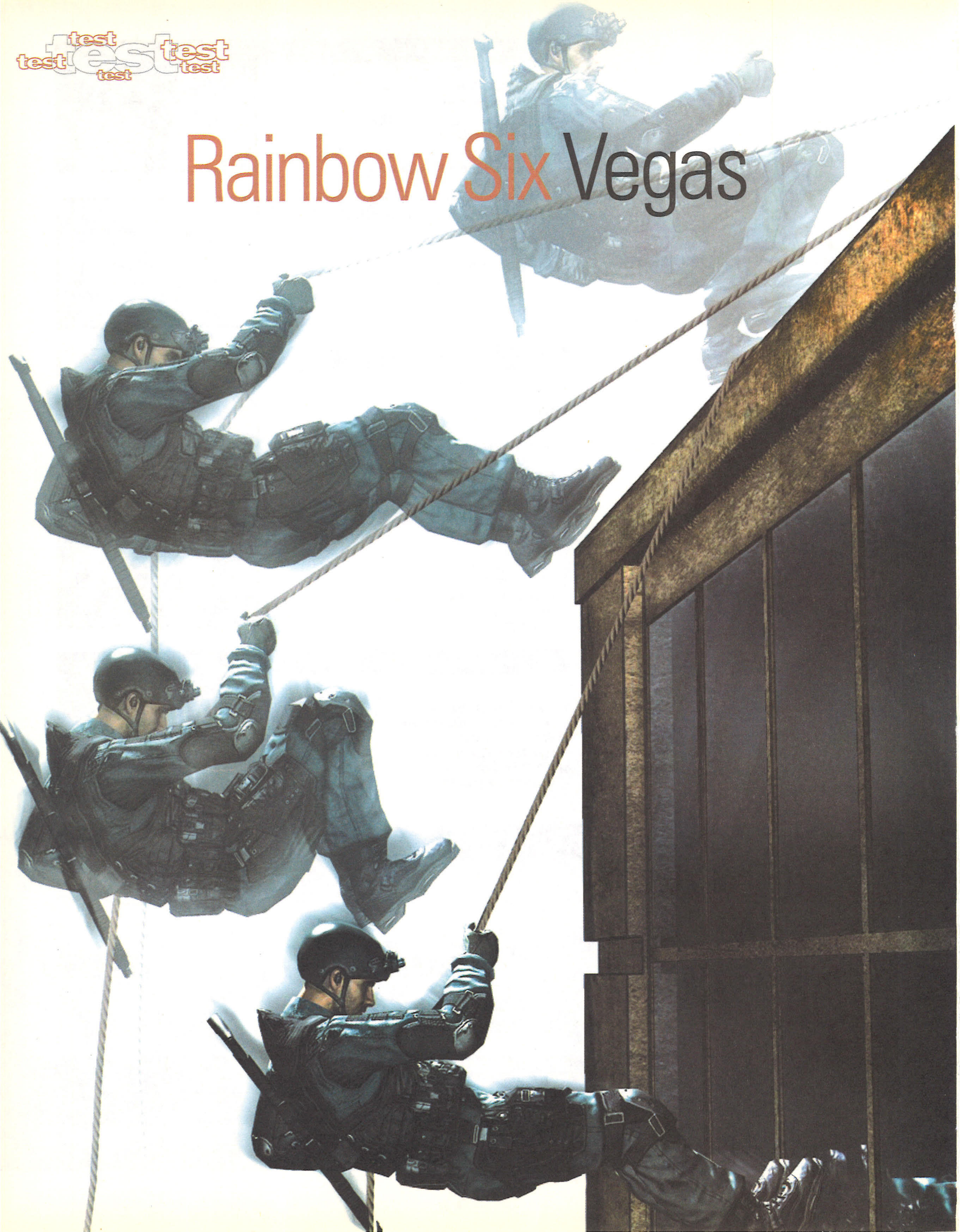
Le jeu du moment
Supreme Commander
Le jeu attendu
World of Warcraft : Burning Crusade



Comme beaucoup de geeks, j'ai fait connaissance avec un certain nombre de muscles dont j'ignorais totalement l'existence. Vous l'aurez compris : je possède une Wii. Après le canal carpien éclaté à la souris, je vais découvrir toutes les nouvelles maladies liées à la Wiimote ! Remarquez, avec Trauma Center, je pourrai toujours m'entraîner pour m'opérer moi-même.

Le jeu du moment
EVE Online
Le jeu attendu
Supreme Commander

Rainbow Six Vegas

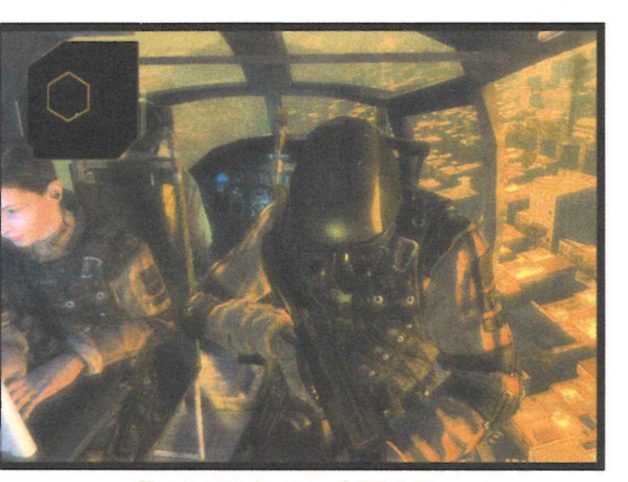




POUR TOUCHER UN LARGE PUBLIC, UBISOFT DÉCIDA DE RENDRE RAINBOW SIX PLUS ACCESSIBLE. LE PASSAGE D'UNE SIMULATION À UN JEU D'ACTION NE SE FIT PAS SANS MAL ET L'INFÂME LOCKDOWN EST LÀ POUR NOUS LE RAPPELER... MAIS, À PRÉSENT, LA MÉTAMORPHOSE EST ACHEVÉE : ADIEU TACTIQUE, BONJOUR ARCADE, VEGAS ME VOICI !



CONFIG MINIMUM CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo Pixel Shaders 3.0
ÉDITEUR Ubisoft Entertainment
DÉVELOPPEUR Ubisoft Montréal/Québec
TEXTE ET VOIX en français



Non, vous ne jouez pas à G.R.A.W.

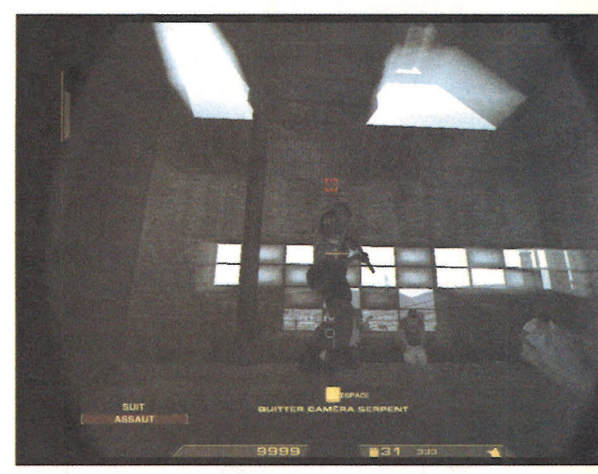
Vos compagnons d'armes sont des spécialistes des Near Death Experiences.



Bonjour, moi, c'est Régis, je suis nul en géographie et Ubisoft m'a engagé pour écrire le scénario du nouveau Rainbow Six ! Tout commence dans la ville minière de Las Vegas au Mexique : nos héros doivent poursuivre Irene Morales, une terroriste « latino » très méchante, mais femme très sexy quand même Les Rainbows viennent de liquider une centaine de guérilleros et sont sur le point de capturer Irene, mais en fait, non, car c'était un piège ! Les vilains sortent de partout et prennent en otage les gentils, laissant pour mort le chef du squad, seul, au fond des mines de cuivre de Las Vegas...
DRING ! « Allô ? Bonjour, M. Guillemot...
Oui, j'ai bien avancé... Bien sûr, j'ai situé l'action au milieu du désert...
Des casinos ? Euh, oui, certes... Au revoir, et bien le bonjour à votre dame, M. Guillemot ! »
Hou, là, là, comment je vais rattraper ça, moi ? Ah, j'ai une idée ! Irene Morales, vexée d'avoir perdu à la roulette, décide de quitter le Mexique avec ses otages pour poser des bombes à Las Vegas, aux USA. C'est bon ça, c'est bon !

L'expérience interdite

Le gameplay de ce cinquième Rainbow Six est à l'image de son scénario : improbable. Vos supérieurs n'hésiteront pas un seul instant à vous larguer au milieu de centaines de terroristes armés jusqu'aux dents. Mais pas de panique, car vous êtes accompagné de deux autres soldats et surtout... vous avez tous des super pouvoirs ! Ainsi, vos compagnons d'armes sont des spécialistes des Near Death Experiences. Vous pouvez les cribler de balles ou leur coller une grenade dans le slip : un coup de seringue et les voilà de retour parmi les vivants. Ils sont réactifs, ils visent bien et savent se mettre à couvert. Rien à voir avec l'I.A. moisie de GRAW ou de Lockdown. Le problème, c'est que vous êtes souvent tenté de les envoyer en première ligne pour faire le boulot à votre place et quand ils se font descendre, vous devez les ramener à la vie très rapidement sous peine d'un game over. Pendant que vous courez à découvert pour sauver vos copains, il peut arriver que deux ou trois balles se logent dans vos poumons. Vous crachez du sang, votre vision se trouble, vous avez froid, tout est noir... Inutile de stresser ! C'est juste un petit trou dans vos organes vitaux



Grâce à la caméra-serpent, libérer des otages devient un jeu d'enfant.

et vous possédez aussi des super pouvoirs. Reposez-vous quelques secondes, ça va passer... Vous voyez ? Il n'y a même pas de cicatrice.

Aux chiottes, la complexité !

Le fait de pouvoir récupérer en un instant d'une blessure par balle ou d'être accompagné de deux briscards increvables n'est pas la seule entorse au réalisme. Mais pour tout comprendre, il faut que je vous raconte comment fut conçu Vegas. Dès le premier jour, Ubisoft organisa un grand brainstorming pour lister tous les éléments qui rendaient les précédents Rainbow Six réalistes. Ceci fait, l'équipe marketing se réunit autour de ses



« Arrête de faire ton cinéma, ce n'est pas une balle dans la carotide qui va te tuer ! »

carnets de notes dont elle arracha les feuilles noircies de bonnes idées. Soigneusement, elle découpa chacun des concepts qui avaient fait de la série une référence en matière de simulation. Elle rassembla tous ces petits papiers, les contempla longuement… Puis elle alla les placer dans les WC le jour même où une épidémie de gastro se répandait dans le studio de développement. La phase de briefing avant la mission ? Envolée ! La possibilité de ramper ou de se pencher sur le côté ? Disparue ! La carte tactique pour donner des ordres ? Atomisée !

Faites place au nouveau Rainbow

Auparavant, lorsque vous vouliez abattre un ennemi tout en restant à couvert, vous deviez vous rapprocher d'un mur, vous incliner légèrement pour repérer l'adversaire, vous redresser pour éviter ses tirs, vous décaler à nouveau, épauler, viser et tirer : sept actions à exécuter en un éclair. Avec un clavier et une souris à trois boutons, c'est l'enfance de l'art, mais pensez un peu à ceux qui jouent sur console avec un gamepad. C'est pour eux qu'a été conçu Vegas. À présent, il suffit de vous approcher d'une paroi, puis de presser une touche pour vous plaquer dessus. La vue passe alors à la troisième personne et vous avez tout votre temps pour repérer votre cible et la viser tout en restant à l'abri. Même chose si vous voulez prendre d'assaut une pièce : avant, vous deviez entrouvrir la porte, localiser les terroristes, passer sur la carte tactique pour attribuer des objectifs à chaque homme et ainsi de suite. Dans Vegas, il vous suffit de glisser votre fibre optique dans l'entrée, de désigner deux cibles à abattre en priorité et roule ma poule ! Toutes les actions ont été simplifiées au maximum. Est-ce une qualité ? Pour ceux qui considèrent que « fun » signifie « pas de prise temps » : oui. Pour les autres, ça se discute…



Restons prudents : pour entrer, faisons une brèche dans ce mur porteur de 50 cm d'épaisseur.



Recharger ? Comment ça « recharger » ? !

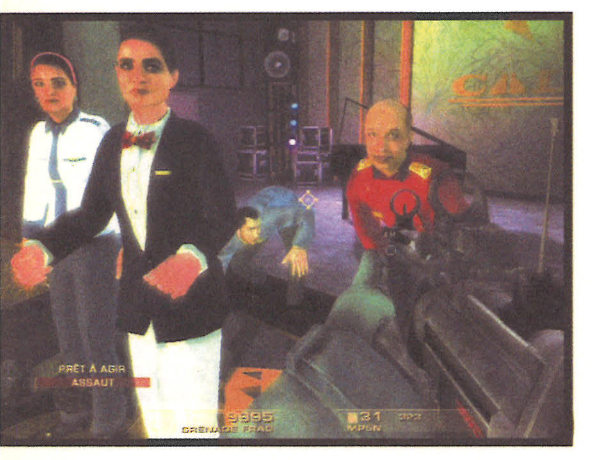
Plus de cinq cents balles au compteur, et souvent à court de munitions.



C'est ce qu'on appelle du Close Quarter Battle !



Il est loin, le temps où les casinos n'employaient que des jolis petits lots.



Massacre à grande échelle

En jouant à Vegas, vous ne rencontrerez guère que deux types de situations. La plupart du temps, vous pénétrez dans un vaste espace où les adversaires pullulent. Dans ce cas, il est conseillé de vous mettre rapidement à couvert pour observer la scène en toute tranquillité grâce à la vue à la troisième personne. Ensuite, vous ordonnez à votre squad d'avancer et profitez de la diversion pour sortir la tête et abattre quelques ennemis en vidant deux ou trois chargeurs.

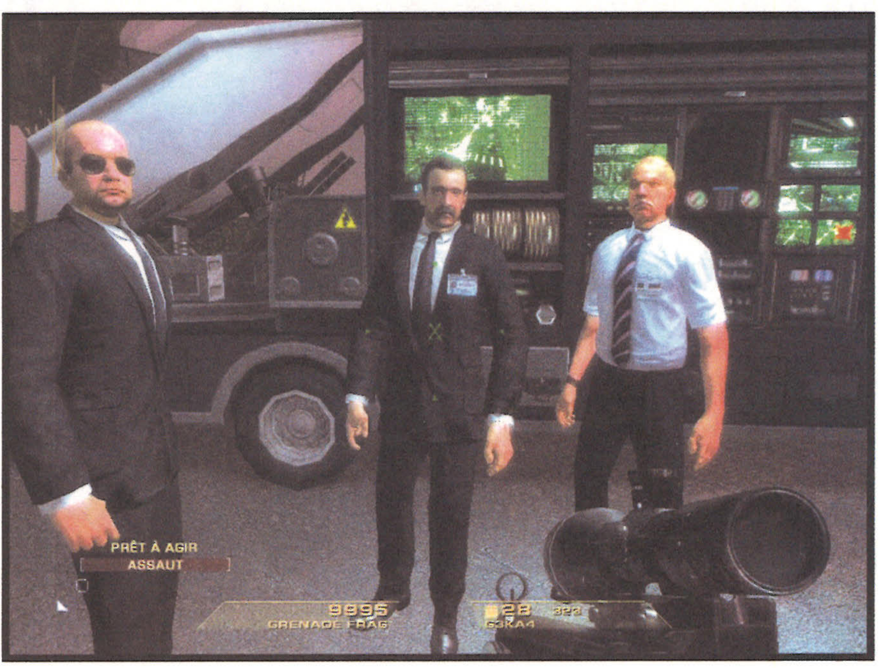
De l'avenir du jeu PC

Personne n'avait encore vu la version PC de Vegas jusqu'à ce qu'un coursier nous la lâche avant de s'enfuir en courant. Les captures d'écran et les articles (dont les nôtres !) étaient jusque-là tirés de la version Xbox 360. Interrogé à ce sujet, Ubi précise que le lead developpment s'étant effectué sur 360 (comme pour Splinter d'ailleurs), ils n'ont pas eu de version PC présentable avant. C'est triste pour nous et peu rassurant sur l'avenir. Comme la version PC du prochain Ghost Recon sera, par contre, développée spécifiquement sur PC, on en profitera pour faire un bon comparo. Et surtout vous préparer un bon vieux dossier sur le futur du jeu PC.

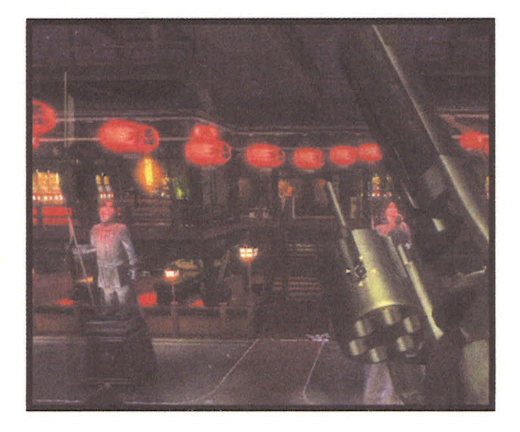
C'est là tout le challenge : choisir le meilleur endroit où envoyer vos hommes et réussir à flinguer un maximum d'adversaires avant que vos coéquipiers ne mordent la poussière. Si tout se passe bien et que vous faites le ménage, vous pouvez alors tenter des manœuvres de contournement pour prendre les survivants à revers. Sinon, vous devrez foncer pour soigner vos deux copains qui agonisent au sol… Pour parvenir à vos fins, vous transportez deux armes plus un pistolet et quelques grenades. Bien que vous débutiez les missions avec plus de cinq cents balles, vous vous retrouverez souvent à court de munitions, et ceci, pour deux raisons : la première, c'est que les ennemis sont très nombreux. Il doit y avoir autant de terroristes à Vegas qu'il y a de démons dans un niveau de Doom ! La seconde, c'est que vos armes sont imprécises. Au-delà de 50 mètres, les tirs au fusil d'assaut ont une bonne chance de manquer leur cible. Sachant qu'il faut deux ou trois balles pour abattre un homme et que les ennemis se placent correctement à couvert, vous devrez souvent vider un demi-chargeur pour vous débarrasser d'un seul adversaire.

Observation, préparation, action

Quand vous n'êtes pas occupé à nettoyer de grandes salles pleines de Mexicains, vous devez essayer de sauver les otages. L'opération est déjà un peu plus technique, mais pas de panique : on reste dans le domaine de l'arcade. En général, les terroristes conservent leurs prisonniers dans un petit local, à l'écart de l'action. Bien que vous veniez de flinguer leurs deux cents copains, ils ne se doutent pas de votre présence. La première chose à faire est d'observer ce qui se passe dans la pièce en glissant votre fibre optique sous la porte. Vous verrez ainsi la position exacte des ennemis et, simplement en pressant une touche, vous désignerez les cibles prioritaires sur lesquelles vos hommes devront se concentrer. Une option très bien pensée qui devrait

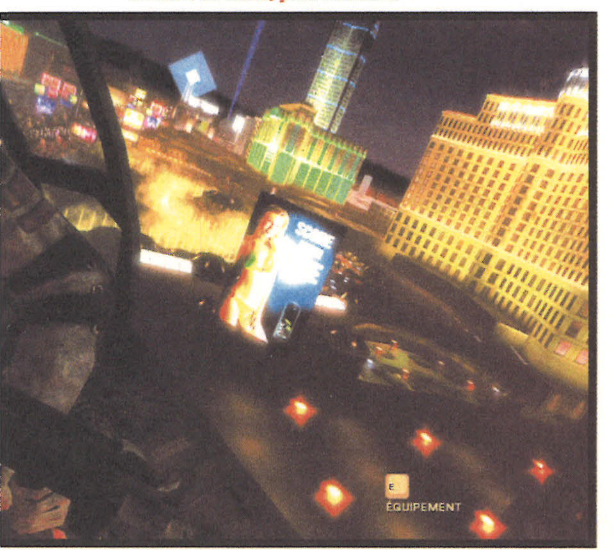


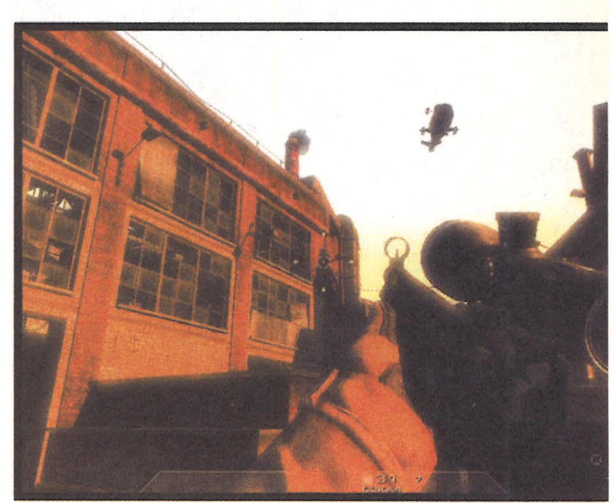
C'est ici pour la LAN party en plein air ?



Deux heures de pratique pour maîtriser le gameplay.


« Plus t'en mets, plus t'en as. »

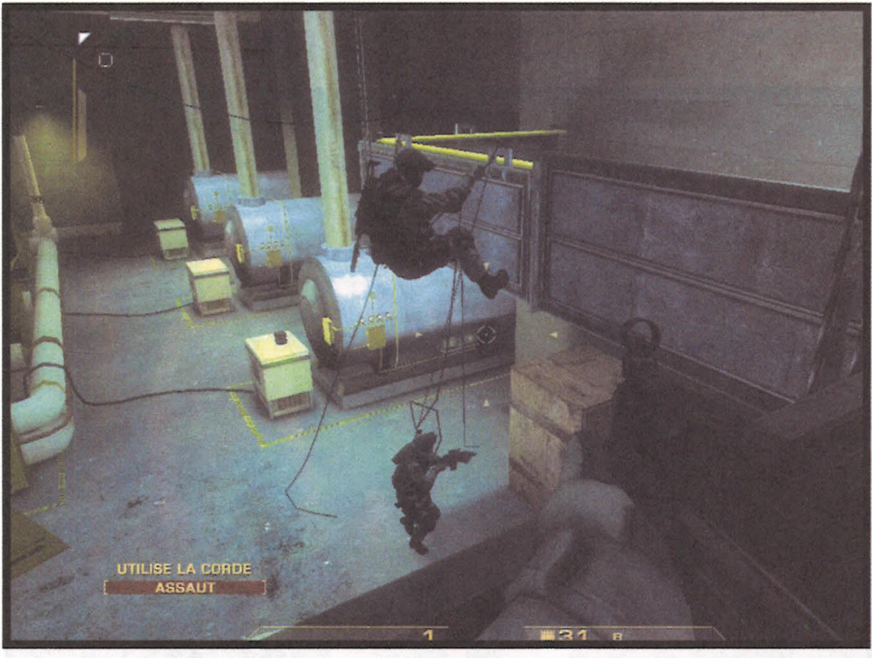




Vive le coop !

En Multiplayer, Vegas propose des modes de jeu intéressants basés sur des objectifs à prendre d'assaut ou des objets à récupérer. Mais je doute que le jeu remporte beaucoup de succès sur le Net et, ce, pour trois raisons. 1) Peu de joueurs possèdent un PC assez puissant pour le faire tourner. 2) Il n'est pas assez réaliste pour attirer les amateurs de Ravenshield et de SWAT 4. 3) Impossible qu'il réussisse à concurrencer Counter-Strike. Si vous achetez Vegas pour jouer en Multi, il y a fort à parier pour que vous vous contentiez du mode coopératif qui vous permettra de refaire la campagne solo avec vos copains. C'est mieux que rien.





La descente en rappel n'est qu'un élément superficiel du gameplay.

« Ce camion est décidément trop mal texturé. Faites-moi péter tout ça ! »



Un peu de technique

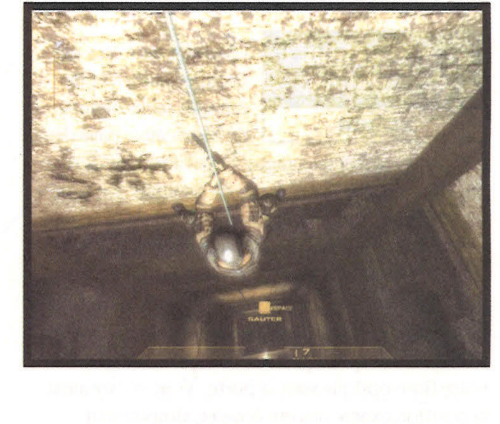
Aujourd'hui, moins de 40 % des joueurs possèdent une carte 3D supportant les Shaders 3.0. Parmi eux, je doute qu'il y en ait la moitié dont le PC pourrait faire tourner Vegas avec un niveau de détail correct. J'ai testé le jeu sur un Core 2 Duo flambant neuf, équipé d'une Radeon 1950 Pro et, même en 1024 x 768, il m'a fallu baisser les options graphiques. Tout ça pour ça ? !

Un pistolet à barillet et des night vision googles, c'est original comme équipement.

vite s'imposer comme un standard. À partir de là, vous pouvez ordonner à votre squad de pénétrer par un endroit tandis que vous arrivez par un autre. Ubisoft a réussi à placer ces trois phases d'observation, de préparation et d'action à la portée du premier venu. Rien que pour ça, il mérite que nous lui tirions notre chapeau.

Et bis repetita...

Le problème, c'est qu'un jeu simple et facile d'accès a tendance à vite lasser. Car rapidement, disons au bout de deux heures de pratique, vous maîtriserez presque toutes les ficelles du gameplay. L'action devient alors répétitive et les niveaux linéaires où les ennemis sont toujours placés aux mêmes endroits n'arrangent guère les choses. Pour couronner le tout, quasiment toute l'histoire se déroule dans les casinos de Las Vegas. Ce manque de variété donne parfois l'impression de jouer dans un unique niveau géant… Et le pire, c'est que le système de



sauvegarde se base sur des checkpoints. Ce ne serait pas un problème s'ils étaient correctement placés, mais c'est loin d'être toujours le cas. Le premier passage pénible se situe après une demi-heure de jeu. Pendant dix bonnes minutes, vous luttez pour traverser une gare défendue par une trentaine de terroristes et, juste après, vous prenez d'assaut une pièce pour libérer des otages. C'est la première fois que vous devez vous servir de la fibre optique, désigner des cibles et lancer une attaque coordonnée. Il m'a fallu quatre essais pour y parvenir… Quel plaisir de me retaper pendant trois quarts d'heure les mêmes combats barbants pour échouer chaque fois à dix secondes du prochain checkpoint ! Croyez-moi, j'adore la difficulté et j'apprécie de devoir lutter pour traverser un passage difficile, mais il y a une limite à ce que je peux endurer avant de péter les plombs. C'est tout de même triste de concevoir un jeu d'arcade grand public pour ensuite infliger aux joueurs un système de sauvegarde aussi frustrant. Et tout ça pour quoi ? Pour rallonger la durée de vie qui, sans cela, n'aurait pas dépassé cinq heures.

Dr. Loser

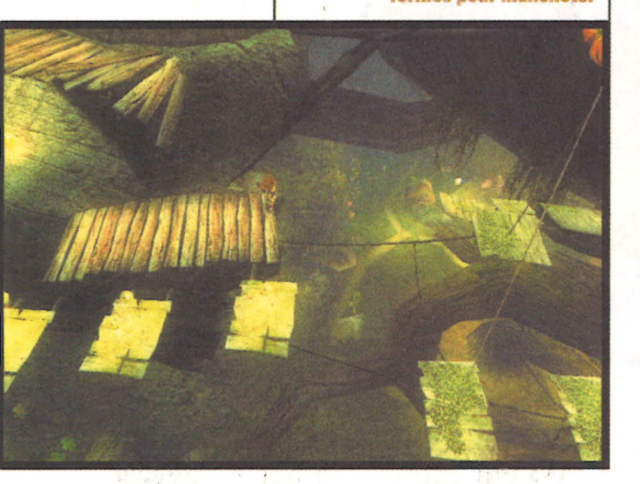
En Deux Mots

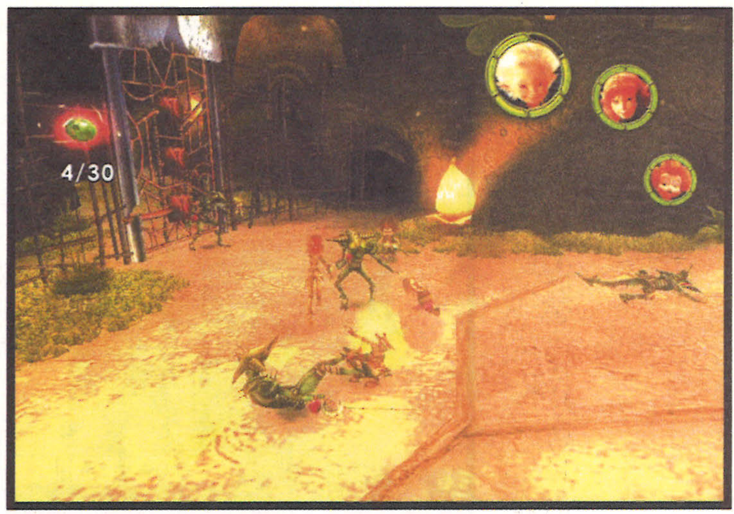
Ubisoft a réussi à produire un tactical shooter accessible à tout le monde. Grâce à Vegas, n'importe qui peut organiser l'assaut d'une pièce où sont retenus des otages, en y pénétrant par plusieurs points d'entrée. Bien sûr, la simplification du gameplay s'est faite au détriment du réalisme et si vous n'aimez pas les jeux d'arcade, vous risquez d'être déçu. Cependant, avec un moteur 3D plus optimisé, ce nouveau Rainbow Six aurait bien mérité un 7/10.

- \+ Facile d'accès
- \+ Quelques belles innovations
- \+ Le mode coopératif !
- − Très mal optimisé
- − Répétitif

4	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

Quand je vous disais qu'il ne s'agissait pas d'un jeu de plates-formes pour manchots.





Chez les Minimoys, le kickboxing, c'est comme pour Jean-Claude : une seconde nature.

Un peu de technique

Le jeu tournait à 90 FPS sur un P4 2 GHz, flanqué d'une carte 3D ATI X800 de base. Il devrait donc tourner sur toute config qui se respecte sans souci.

MIEUX QUE LE FILM ?

Arthur et les Minimoys

C'EST NOËL, LES 'TITES N'ENFANTS VEULENT DU RÊVE ET DES TRUCS SOUS LE SAPIN ET ÇA, MON AMI LUC BESSON L'A BIEN COMPRIS. ET SI POUR UNE FOIS, C'ÉTAIT VRAIMENT UN CADEAU ?

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo**
ÉDITEUR **Atari**
DÉVELOPPEUR **Étranges Libellules/France**
TEXTE ET VOIX **en français**

Bon, autant mettre les choses au point tout de suite : je n'ai pas vu le film et je n'irai pas le voir. Il paraît que c'est le nanard que Besson rêvait de faire depuis qu'il est gosse, qu'il a bossé dessus pendant 512 ans, blablabla... Enfin, bon, il nous dit ça à chaque fois, donc on va faire abstraction de la présence de son nom au générique et considérer que le titre n'a rien à voir avec lui ou son univers de bisounours. Alors, l'histoire en deux mots (elle est un peu neuneu, accrochez-vous) : Arthur est un petit garçon tout mignon tout gentil, voire un peu attardé, et suite à un truc magique de ouf, paf, le voilà propulsé dans le monde des Minimoys, des petits êtres tout mignons tout gentils, voire un peu attardés aussi. Du coup, c'est le coup de foudre, et ensemble ils décident de se lancer à l'assaut des Séïdes, des vilains pas beaux qui leur pourrissent la vie. Accessoirement, Arthur va aussi essayer de mettre la main sur un trésor, pour pouvoir sauver la maison de ses grands-parents qui n'ont pas pensé que faire un emprunt, ce serait tout de même plus simple.

Mini-need for speed.

Le grand bluff

Bon, je vanne, je vanne, mais en fait, il n'est pas mal du tout leur petit jeu de nos amis d'Étranges Libellules. On peut même carrément parler d'agréable surprise. Jeu de plate-forme classique, avec son lot de « jumps », de portes à ouvrir et de caisses à pousser, il bénéficie d'une réalisation et de graphismes vraiment sympas, chose assez rare sur PC pour être signalée. Certes, les niveaux n'ont pas l'ouverture d'un Psychonauts, mais on prend malgré tout du bon temps à y progresser. Histoire de varier les plaisirs, on pourra également profiter de l'aide de deux autres personnages, Bétamèche et sa sœur Sélénia, indispensables pour résoudre certaines énigmes. Même les combats sont plutôt réussis, hormis une caméra au positionnement parfois un peu agaçant, grief malheureusement inhérent au genre. Paradoxalement, si le background s'adresse clairement à un public assez jeune, et malgré une prise en main très intuitive, certaines séquences risquent de s'avérer délicates pour nos petites têtes blondes. Avec son côté très linéaire, c'est finalement le seul vrai reproche qu'on pourrait faire à Arthur. Mais si vous parvenez à supporter le scénar', faites-vous plaisir, ce trip au pays des Minimoys est un voyage ludique plutôt réussi.

Faskil


TIPS TECHNIQUE

Si le titre est bien entendu jouable entièrement au clavier, on vous recommande chaudement l'utilisation d'un pad, question de confort.



En Deux Mots

ALORS QUE SON BACKGROUND LE DESTINE AUX PLUS JEUNES, ARTHUR S'ADRESSE À DES JOUEURS AYANT UNE CERTAINE MAÎTRISE DU PAD. À ESSAYER SI VOUS AIMEZ LE GENRE ET QUE VOUS N'ÊTES PAS ALLERGIQUE AUX CONTES ÉCULÉS.

+ Un « plateformer » correct
+ Réalisation de qualité
− Le background, absolument imbitable
− Sans doute un peu compliqué pour les plus jeunes, à qui le titre s'adresse

7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT



Allez mamie, file ta thune. C'est plus de ton âge.

Telltale Texas Hold'em Poker

TAPIS !

Si vous aviez jusqu'ici réussi à échapper à la « poker mania » qui déferle sur le monde, prenez garde : cela ne devrait pas durer. Aux États-Unis, il existe déjà des chaînes thématiques qui ne parlent que de ça à longueur de journées et quelques émissions du genre commencent à poindre le nez chez nous. Et comme nos amis éditeurs sont parfois en panne d'inspiration, rien de tel qu'un petit surf sur la vague de ce qui est « in » pour rentabiliser les fêtes de fin d'année. Entre deux épisodes de Sam & Max, nos amis de Telltale ont donc décidé de nous offrir leur vision du « Texas Hold'em », la variante la plus populaire du poker, qui consiste en gros à jouer avec cinq cartes communes et une main de deux cartes par joueur. Si la partie tutorial est plutôt bien fichue et vous permet sans mal de vous familiariser avec les règles du jeu, une fois passés les deux ou trois premiers tournois, on réalise assez vite la vacuité du produit. Pour commencer, le titre ne propose que quatre adversaires, certes plutôt typés et offrant des dialogues savoureux, mais ce n'est pas la variété qui étouffera vos parties.

VOUS N'AVEZ PAS D'ARGENT, MAIS VOUS AVEZ ENVIE DE FLAMBER ? TELLTALE PENSE À VOUS AVEC CE « POKER POUR LES PAUVRES ». PAUVRE, DANS TOUS LES SENS DU TERME.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 350 MHz, 64 Mo de RAM, Carte vidéo 16 Mo
ÉDITEUR Gost Publishing
DÉVELOPPEUR Telltale/États-Unis
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Je passe

Et forcément, au bout d'un moment, tout cela tourne gentiment en rond et l'on en vient à désactiver les voix, lassé de tirades qu'on commence à connaître par cœur. En outre, comme le laisse entendre son nom, Texas Hold'em ne propose qu'une seule et unique variante de poker, ce n'est donc pas non plus là qu'il faudra aller chercher la variété.
Cerise sur le gâteau, TTHP n'offre même pas de mode multi, ni online, ni même en « hot seat ». Pas la peine donc d'envisager de taper le carton avec vos potes après (ou pendant) une soirée bien arrosée, ce n'est pas prévu. Alors, O.K., le jeu n'est pas vendu très cher (un peu plus d'une dizaine d'euros), mais même pour ce prix-là, il y a moyen de trouver beaucoup mieux. Dommage parce que l'I.A. n'est pas trop mauvaise et avec le talent de Telltale, il y avait clairement moyen de faire quelque chose de fun qui aurait pu sortir le poker de l'atmosphère relativement austère qui le caractérise généralement. Mais là, on a juste droit à un produit très limité et dont on a vite fait le tour.
Pour ce prix-là, payez-vous plutôt un bon ciné.

Faskil



Oui, je sais, tous les screens se ressemblent un peu. Quand je vous disais que ça manquait cruellement de variété, je ne mentais pas.

Un peu de technique

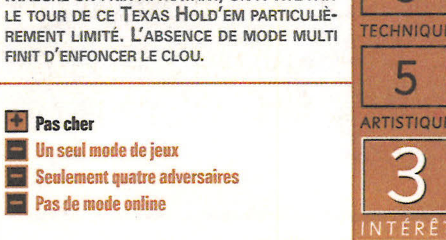
Pas de souci de ce côté-là, c'est du basique de chez basique, donc ça tournera sans mal sur un vieux PC tout rouillé… Et, qui sait, peut-être même sur votre lave-vaisselle.



Oups.

En Deux Mots

Malgré un prix attrayant, on a vite fait le tour de ce Texas Hold'em particulièrement limité. L'absence de mode multi finit d'enfoncer le clou.

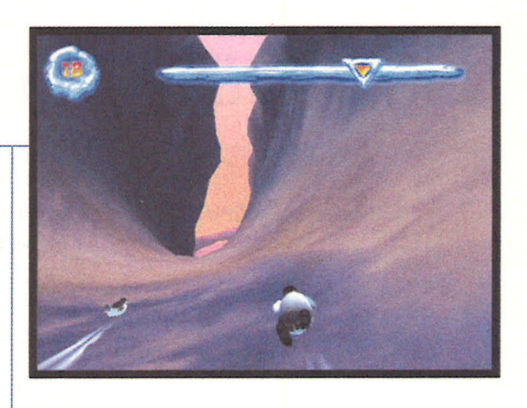


- \+ Pas cher
- − Un seul mode de jeux
- − Seulement quatre adversaires
- − Pas de mode online

5	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
3	INTÉRÊT

Happy Feet

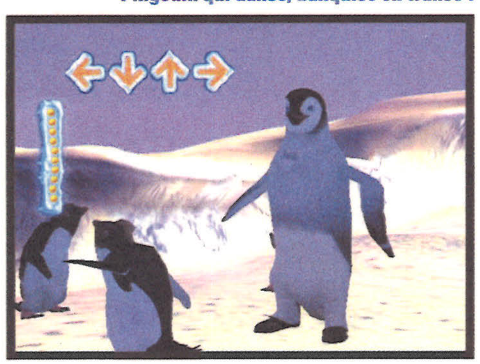
C ' E S T   L A   D A N S E   D E S ...   M A N C H O T S   !



CONFIG MINIMUM CPU 1,2 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo compatible avec DirectX 9.0c **ÉDITEUR** Midway Games Limited **DÉVELOPPEUR** Artificial Mind and Movement/Canada **TEXTE & VOIX** en français

VOTRE ÂME D'ENFANT AURA-T-ELLE LE DESSUS SUR VOTRE ESPRIT D'HARDCORE GAMER ? IL Y A PLUTÔT INTÉRÊT, SINON BONJOUR L'ENNUI !

Pingouin qui danse, banquise en transe !



Difficile de passer à côté des différents films d'animation qui inondent le paysage cinématographique. Et cette fois encore, un véritable tsunami marketing entraîne Happy Feet dans son sillage… Résultat : un jeu pour les très jeunes enfants qui allie action et danse en suivant scrupuleusement le scénario – minimaliste et manichéen – du film de George Miller, réalisateur autrefois inspiré de Mad Max… Le joueur incarne donc Mumble (ndFumble : aucun lien de parenté), un jeune manchot qui chante comme une casserole mais qui fait des claquettes comme un Dieu et que sa tribu, une bande de crétins de la banquise, rejette à cause de sa différence. On doit néanmoins leur éviter la famine en accomplissant moult missions « passionnantes » : chorégraphies, ramassage de calamars, courses entre potes, fuites à la nage pour éviter les monstres marins, etc. Un cahier des charges pour le moins naïf et terriblement répétitif, entrecoupé d'animations correctes, sans plus. Pour mettre un chouïa de piment à l'aventure, il existe tout de même trois niveaux de difficulté pour la danse et chaque mission réussie permet de remporter des médailles… L'obtention d'une médaille d'or permettant de débloquer quelques bonus sans intérêt. Le mode multijoueur bâclé, mais ingénieusement appelé « mode famille » permet de faire la même chose à quatre mains (ex. : pendant qu'un joueur fait glisser Mumble sur la glace, l'autre lui ouvre la route en éliminant les obstacles). Cela dit, si l'on rate une mission et que l'on a la flemme de recommencer, on a la possibilité de la sauter et de continuer le jeu… Bien vu ! Vous en connaissez beaucoup des gamins patients, vous ? Au final, à moins d'être un parent à bout de nerfs qui rêve d'avoir la paix cinq minutes (juré, ça marche !) ou un collectionneur compulsif de jeux vidéo, on laissera Mumble sur sa banquise…

Ashbey

+ Fidèle au film (mais est-ce réellement un bon point ?)
+ Bande originale gaie et rythmée
– Gameplay archirépétitif



TECHNIQUE	ARTISTIQUE	POUR LES ADULTES	POUR LES ENFANTS
4	4	2	5

Le Crime de l'Orient-Express

AGATHA CHRISTIE NOUS A QUITTÉS EN 1976. POURTANT, TRENTE ANS PLUS TARD, DES DÉVELOPPEURS 'RICAINS TENTENT ENCORE DE L'ASSASSINER.

A R R Ê T E Z   L E   M A S S A C R E

CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR AWE Games/États-Unis
TEXTE & VOIX en français



Parfois, on a la chance de sortir un peu du train. Mais ça ne dure jamais bien longtemps.



Après les Dix Petits Nègres, descendu en flammes dans nos colonnes, AWE Games persiste, signe et adapte un nouveau roman de cette bonne vieille Agatha Christie. Ce coup-ci, c'est Le Crime de l'Orient-Express qui passe à la moulinette « click & play ». Et j'ai envie de dire : malheureusement pour nous. Enfin, surtout pour moi qui ai dû le tester. Vous, vous avez encore la chance de pouvoir y échapper. Dirigiste, mou, se résumant à une succession de dialogues interminables, d'objets à amasser et de quelques maigres puzzles pas folichons, Le Crime… présente en outre de grossières erreurs de game design : à plusieurs reprises, la continuité de l'intrigue est bafouée, l'héroïne dissertant sur des éléments qu'elle n'apprendra qu'un peu plus tard dans le scénario. Oui, ça fait tache d'autant que le reste ne relève pas vraiment le niveau. Graphiquement, il y a certes un léger progrès par rapport au titre précédent, mais c'est bien la seule avancée. La majeure partie de l'intrigue se déroulant à l'intérieur du célèbre train, on aurait pu espérer un peu de variété dans le design des différentes pièces du véhicule. Mais toutes les cabines se ressemblent, de sorte qu'on a parfois l'impression d'évoluer entre les mêmes quatre murs pendant toute l'aventure. Sans compter que, pour élucider le fameux meurtre, l'intrigue va vous contraindre à des tâches ultra-répétitives et à d'incessants allers-retours qui provoqueront de bonnes crampes de souris.
À moins d'être vraiment un fou furieux du genre et de ne pas être très regardant sur la qualité d'un titre, je ne saurais trop vous conseiller de garder vos distances avec cette « chose », sous peine de perdre plusieurs précieuses heures de votre vie.

Faskil

+ L'intrigue, merci Agatha
– Les décors qui finissent tous par se ressembler
– Dirigiste et répétitif
– Erreurs de continuité

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
4	5	3

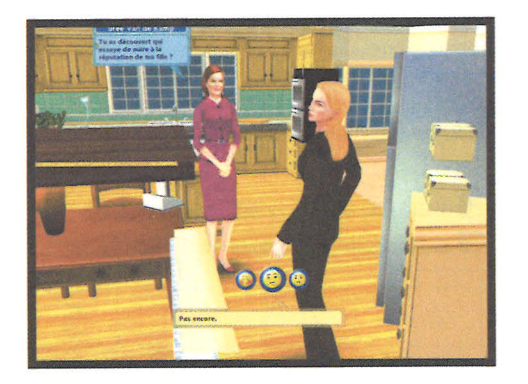


Desperate Housewives, le jeu

B O M B A S S E   A C A D E M Y

Config minimum CPU 1,4 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo **Éditeur** Buena Vista Games
Développeur Liquid Entertainment/États-Unis **Texte & voix** en français

MAIS POURQUOI LES SIMS CONTINUENT-ILS À FAIRE DES ÉMULES ? JE VOUS LAISSE MÉDITER SUR LA QUESTION PARCE QUE MOI, JE VIENS D'EMMÉNAGER À WISTERIA LANE ET J'AI DES CARTONS À DÉBALLER…



Cinq bombes sexuelles qui vous lancent un regard de velours… La jaquette est excitante ! Malheureusement, on ne peut pas en dire autant du contenu. Ce Sims-like pour débutant – une flèche indique en permanence quelle direction prendre – révèle assez vite ses limites, en dépit d'une intrigue censée nous tenir en haleine jusqu'à l'épisode final… Désespérée – pour mieux entrer dans le rôle –, je me suis transformée en femme au foyer prête à affronter son jardin plein de parasites, à cuisiner des pains de viande à la banane, etc. Le tout pendant douze épisodes entrecoupés de conversations avec les voisines et de relookings improbables. On s'amuse comme on peut, hein ! Quelle vie trépidante, j'en ai le tournis ! Et je ne vous ai pas encore parlé des soirées poker entre nanas, des scandales et des secrets honteux que j'ai découverts, ni de mon amnésie… Tout un programme ! comme diraient les développeurs qui semblent d'ailleurs avoir un sens de l'humour aiguisé ou des accès de paresse incontrôlés : animations approximatives (on tourne parfois le dos à notre interlocuteur), bugs récurrents (en plein dialogue, le son disparaît), actions inutiles mais obligatoires retardant la progression, temps de téléchargements interminables pendant lesquels on peut répondre à un quiz crétin sur la série ou, mieux, aller aux toilettes… Cela dit, l'univers est parfaitement fidèle à la série et le scénariste (de la série aussi) a mis tout son talent pour nous pondre une histoire à rebondissements, qui, avouons-le, réussit à susciter un semblant de curiosité de notre part quant à la perte de mémoire de notre avatar… Un sentiment, hélas, bien insuffisant pour faire de Desperate Housewives, le jeu, un titre inoubliable.

Ashbey



Ah ! Ah ! Bande de voyeurs, la censure veille…

+ La V.F. officielle – Lent, buggé et trop facile – Gameplay répétitif – Déconseillé aux moins de 16 ans alors que toutes les scènes « hot » sont censurées

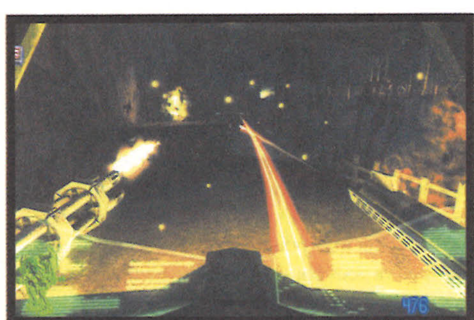
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
3	4	3

Bet on Soldier Blood of Sahara

A C T I O N   M O L L E

APRÈS AVOIR CARTONNÉ EN ALLEMAGNE, BET ON SOLDIER EST DE RETOUR. MESSIEURS, JE NE VOUS REMERCIE PAS.

Config minimum CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo **Éditeur** Focus Home Interactive
Développeur Kylotonn Entertainment/France
Texte et voix en français

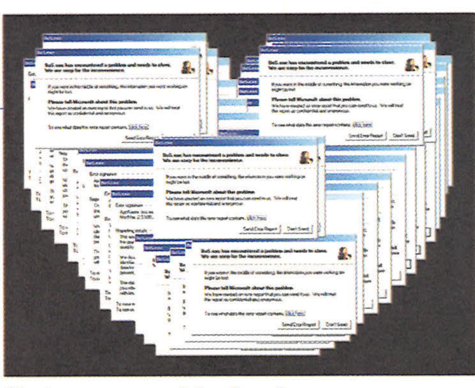


+ Sehr gut ! + Schöne Levelgrafik
– Ennuyeux – Moteur 3D obsolète

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
2	6	2

La situation n'a pas changé : le monde est plongé dans une guerre sans fin et… oh, et puis qui ça intéresse tout ça ? Vous êtes le héros, on vous envoie tuer plein de gens en Afrique, fin de l'histoire. La seule chose qui différencie Blood of Sahara d'une extension classique, c'est qu'elle ne nécessite pas le jeu original pour fonctionner. À part ça, nous retrouvons exactement les mêmes éléments qui ont fait le succès (en Allemagne) de Bet on Soldier. Le moteur 3D n'a pas évolué, les ennemis sont toujours les mêmes, il n'y a pas de nouveaux véhicules, pas de nouvelles armes, même les bugs sont inchangés ! Le jeu plante quand on utilise le Alt-Tab, les scripts refusent parfois de s'enclencher et mon PC crashe aléatoirement quand les ennemis abusent de leurs « lance-gaz ». J'ai beau avoir plié les deux (2 !) missions de la campagne solo en trois heures, BoS a tout de même planté cinq ou six fois. Si vous achetez BoS, si vous réussissez à terminer la partie solo malgré les bugs et si vous avez envie de jouer en multi (ça fait beaucoup de si), alors vous découvrirez la grosse nouveauté du jeu : du Team Death Match ! Est-ce que c'est bien ? Euh, je ne voudrais pas avoir l'air de mal faire mon boulot, mais je n'en ai aucune idée : bien que Blood on Sahara soit sorti depuis quelques mois en Allemagne (et quelques semaines en France), il n'y avait pas un serveur online le soir où j'ai voulu essayer le multi. Si vous êtes milliardaire, si vous trouvez un billet de vingt-cinq euros par terre et si vous passez devant un magasin qui vend Blood on Sahara, alors n'hésitez pas un seul instant : foncez l'acheter !

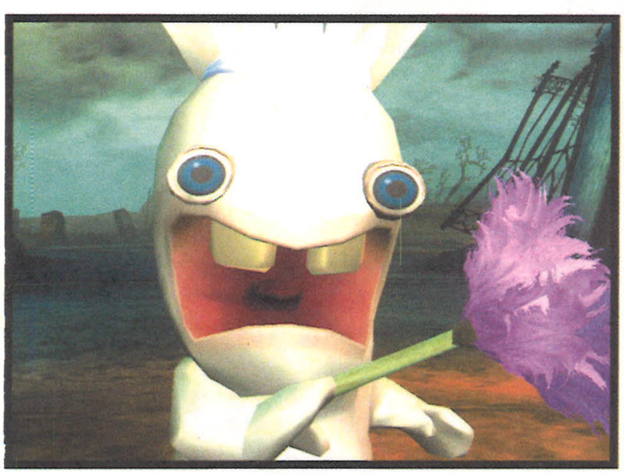
Dr Loser



C'est super : on peut dessiner des cœurs avec les messages d'erreur !


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR UBISOFT
DÉVELOPPEUR UBISOFT/INTERNATIONAL
TEXTE ET VOIX EN CRÉTIN

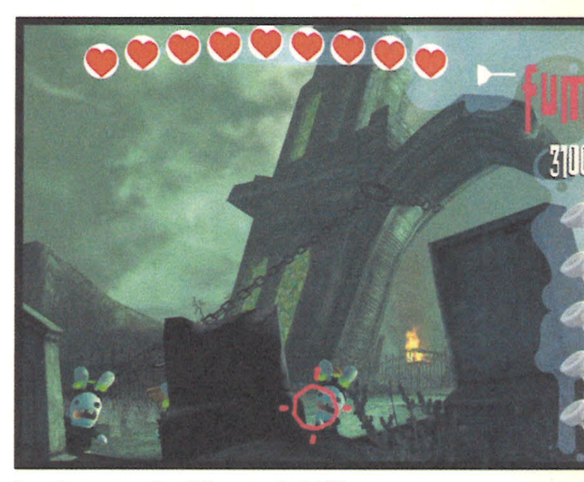

Wwwaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaahhhhhhh !!!!!

Rayman contre les lapins crétins

W A A A A A A A A A A H H H H H H H H H H H H !!!!!!!

APRÈS UNE PLUIE MARKETING DE VIDÉOS CRÉTINES, LES LAPINS CRÉTINS D'UBISOFT DÉBARQUENT ENFIN SUR NOS PC. LE JEU ÉTANT À LA BASE CONÇU POUR LA WII ET SA MANETTE DU FUTUR, ON POUVAIT SE DEMANDER CE QUE CE « PARTY GAME » DONNERAIT SUR ORDINATEUR. ALORS, CRÉTIN OR NOT CRÉTIN ?

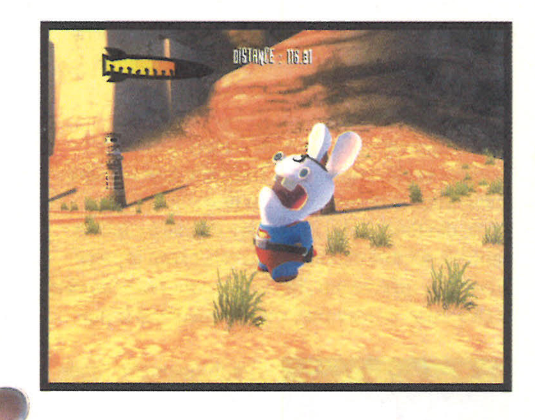
Pauvre Rayman… Non, je ne le plains pas parce que notre héros d'ex-plate-forme vient d'être kidnappé par les lapins crétins pour accomplir une série de jeux crétins dans leur arène crétine. Après tout, le jeu est tellement facile que vous l'aurez fait sortir de ce trou à lapin en quelques heures à peine. La faute à trop vouloir bien faire. En effet, Ubi a décidé d'offrir le choix entre paddle, clavier ou souris (ou un combo des deux derniers) pour effectuer les mini-jeux. La difficulté n'est déjà pas bien élevée à la base, mais si, en plus, on choisit les contrôles les mieux adaptés, ça devient impossible de perdre. Les passages FPS à la Time Crisis (où l'on ne dirige pas les mouvements de caméra) se règlent tout seuls à la souris. Pour tout ce qui est « track&field » ou jeu de rythme (les danses), on utilise le clavier. Et ainsi de suite. Évidemment, cela devient un peu plus dur lorsque l'on tente de battre des records, lesquels s'affichent sur Internet, mais même en coop ou en bataille, on se dit : à quoi bon ? Reste la possibilité que vous ayez un PC avec un grand écran, un bon canapé, trois potes et quatre paddles. Là, ça peut fonctionner. Mais c'est moins hype que d'acheter une Wii où ce jeu est mieux fini en plus.


Les shoots sont horriblement répétitifs et pourtant on arrive à ne pas se lasser complètement, tellement c'est crétin.

Rayman 0 – Lapins crétins 42

Pauvre Rayman… Pourquoi alors ? Il est complètement éclipsé par les lapins… franchement, il fait pitié avec son design des années 90 au milieu de ces lapins crétins totalement, complètement et adorablement crétins. Ils sont parfois méchants, parfois gentils, donc schizos et crétins (au cas où vous ne l'auriez pas compris) et absolument parfaits dans leur rôle de… Ils n'ont pas de rôle en fait, ils sont juste crétins. Ubi, si jamais vous sortez un lapinz crétinz à la sauce Dogz sur Nintendo DS, je suis preneur immédiatement. Je veux des t-shirts, des peluches, des poires à lavement Lapin Crétins ! Pas que j'en aie besoin, surtout le dernier truc là, mais ces bestioles ont de l'avenir, moi je vous le dis. Si le gameplay de ce Rayman laisse un peu à désirer sur PC, on peut l'acheter rien que pour la dose de crétinerie qu'il contient, on ne sera pas volé.

Fumble







Rayman (oui c'est lui là) shoote le lapin au lieu du ballon. Prévisible, mais forcément crétin.

Un peu de technique

Rayman contre les lapins crétins est très bien programmé et tourne sans problème sur une machine correcte genre 2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo. Waaaaaaaahhhhh !!!

En Deux Mots

LE PC N'EST PAS LA MACHINE CONVIVIALE PAR EXCELLENCE POUR CE GENRE DE JEU. LE RÉSULTAT EST HONNÊTE CEPENDANT, MAIS SOUFFRE D'UN GROS MANQUE DE DIFFICULTÉ. EN REVANCHE, POUR UN PARENT NOVICE EN JEU VIDÉO OU UN PETIT FRÈRE MANCHOT, POURQUOI PAS ? L'IMPORTANT, C'EST D'AVOIR DES LAPINS CRÉTINS CHEZ SOI.

+ Oh my god, it's full of Crétins
− Achetez une Wii
− Trop facile

7 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT





Merde, j'ai flingué David Copperfield.

C'EST CURIEUX : APRÈS S'ÊTRE FAIT ÉGRATIGNER DANS NOS BÊTAS IL Y A QUELQUES MOIS, MADE MAN A COMPLÈTEMENT DISPARU DANS LA NATURE. JUSQU'À CE QU'ON DÉCOUVRE QU'IL ÉTAIT DÉJÀ SORTI EN MAGASIN AVANT QU'ON N'AIT PU LE TESTER. TIENS DONC...

Made Man

UN JEU ? OÙ ÇA, UN JEU ?

Pauvre David Fisher ! Quand les développeurs anglais de Silverback l'ont contacté pour qu'il rédige le scénario d'un jeu vidéo narrant l'ascension d'un caïd de la mafia, il ne se doutait probablement pas qu'au final, il s'apprêtait à cautionner une daube infâme. À l'heure qu'il est, il doit d'ailleurs s'être pendu de honte. Et on le comprend... Shoot à la troisième personne, Made Man nous balade au long de ses dix-sept chapitres sur une période d'une trentaine d'années. Du Vietnam au Bronx, en passant par Chinatown et autres endroits exotiques, on suit la progression de Joey Verola (sérieux, ils ont « brainstormé » pour le nom ?) alors qu'il nous compte sa vie de gangster. Tombant dans le même travers que le dernier Hitman (à savoir, le coup éculé des flashbacks), la trame a du mal à captiver tant elle semble décousue. Ça valait bien la peine d'engager un écrivain chevronné pour nous imposer « ça ». Mais ce n'est malheureusement pas le pire.

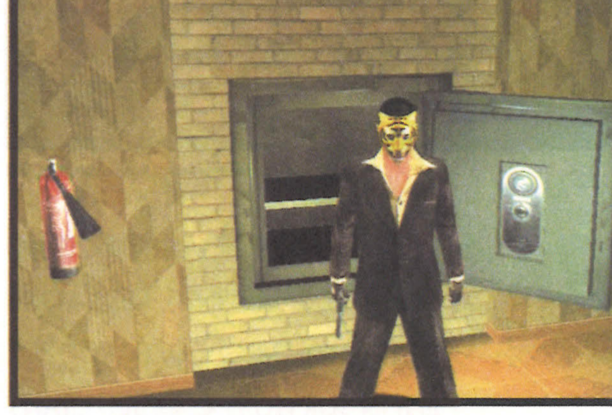
Les frissons de la honte

Graphiquement, Made Man fait pitié. À l'ère des dual core et autres bécanes survitaminées, on est obligé de se farcir des paysages dignes de la PS2 à ses débuts. Les textures sont sales, délavées, les animations des personnages sont au mieux grotesques et l'ensemble donne un résultat même pas digne d'être vendu à un prix budget. Et le gameplay est à l'avenant. Répétitif, ultra-convenu, Made Man nous met face à une intelligence artificielle ridicule et complètement dépassée par les événements : ennemis qui flinguent à travers les murs « des fois que ça passe », qui rechargent à bout portant sans penser à se mettre à couvert et surtout, qui ne semblent pas considérer un seul instant la folle idée de s'organiser pour venir vous débusquer. Du coup, pardonnez-moi cette escapade vulgaire, mais qu'est-ce qu'on se fait chier ! Non mais franchement, parfois, il y a des vérités qu'il faut avoir le courage de clamer à haute voix. Alors, chers amis de Silverback Studios, si j'étais vous, je ne tarderais pas trop à envisager une reconversion. Parce que le jeu vidéo, c'est manifestement pas votre truc.

Faskil



CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Nobilis
DÉVELOPPEUR Silverback Studios/ Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en français



Au bal ! Au bal masquéééé ohééé ohéééé !

TIPS TECHNIQUE — **Surtout, quoi qu'il arrive, n'installez pas ce jeu.**



Un katana, un pantalon en cuir... Un personnage qui devrait plaire à Christophe Lambert. Et il sera bien le seul.

Un peu de technique

Normalement, la config mini devrait suffire à faire tourner ce truc sans trop de mal. Tablez toutefois sur 512 Mo de RAM pour être peinard. Mais ne venez pas râler si votre PC vous fait la gueule. Il aurait grave raison.

En Deux Mots

Je suis sûr qu'en le prenant au 26e degré, Made Man pourrait revendiquer le titre de « parodie de jeu vidéo ». Mais normalement, une parodie, c'est supposé nous faire marrer, pas nous faire pleurer, non ?

+ Je voudrais bien vous dire un truc gentil, mais je ne vois vraiment pas
- Moche et techniquement à la rue
- Z'avez oublié de mettre une I.A. ?
- Soporifique

3 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE





Je vous mets au défi de comprendre ce qui se passe sur ce screen. Non seulement le jeu n'est pas très beau, mais en plus il rend très mal en photo...





Eragon

TÊTE DE CON

ENCORE UN JEU ENVOYÉ APRÈS LA SORTIE, SANS PREVIEW, NI RIEN ! POURQUOI ? ILS CROIENT QUE ÇA NE NOUS INTÉRESSE PAS ERAGON ? QU'ON VA ÊTRE MÉCHANT AVEC CE PAUVRE BEAT'EM ALL TIRÉ DU FILM ? ALORS, ON N'ASSUME PAS SES JEUX ?

Wack wack, avec son épée, le jeune Harry Potter monte à l'assaut de la forteresse du méchant… Comment ça pas Harry Potter ? Ah pardon. L'innocent Frodon se bat contre… non plus ? Hum… Luke Skywalker ? Ben j'comprends pas : un type qui manie l'épée, qui utilise la magie, avec des pouvoirs qui repoussent les ennemis et surtout qui affiche une tête de niais pareil, je vois pas qui ça pourrait être sinon un de ces trois-là. Eragon ? Connais pas. Vous êtes sûr que ce n'est pas une faute typo ? « Eragon/Dragon » les deux lettres sont juste à côté… Bon, Eragon alors. O.K.



CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Vivendi Universal Games
DÉVELOPPEUR Stormfront studios/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français



Eragon pète le cou des gros monstres, achève les mecs au sol... Toute la finesse d'un paysan au combat.

Hop, un petit ride en Dragon. Absolument sans intérêt.

Un jeu vidéo

Vous voilà à la tête d'une fine équipe d'archers bretteurs : Eragon, là, un jeune paysan qui va sauver le monde avec son lézard ailé, et un vieil inconnu qui l'aide. Ce dernier est dirigé par l'ordinateur et s'en sort ma foi plutôt bien pour un personnage de beat'em all. Comme vous, il tire à l'arc, fait des prises de corps à corps, se défend correctement et ne va pas se perdre dans le décor quand il faut qu'il vous suive. La magie, en revanche, ce n'est que pour vous : enflammer les adversaires, tirer des projectiles explosifs, manipuler le décor pour avancer dans le niveau… les possibilités sont assez variées, sans étouffer le joueur. Idem pour les combos à l'épée. Voilà un jeu simple, carré, qui n'excite pas plus que ça, mais qui ne donne pas envie de se suicider par absorption de paddle. Ah enfin, je dis ça, mais ne jouez pas au clavier, si vous voulez rester zen.

No comment

Techniquement ça devient rigolo. Selon les décors, le jeu est parfois joli, pour de la Xbox. Attention, j'ai bien dit Xbox, je n'ai pas dit 360. Avec une bonne distance de vue par moments et des graphismes assez fins, le rendu se montre inhabituel. C'est plutôt moche, mais très net. C'est nettement moche, quoi. Sinon, les animations sont sympas et la V.F. correcte, sauf pour le narrateur ridicule. Voilà… Et sinon vous ? La famille, le travail tout ça ? Bien, bien.

Fumble

Un peu de technique

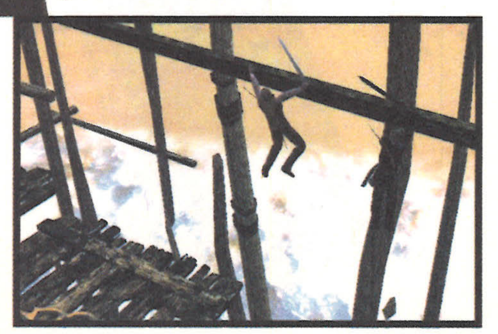
Avec une bécane correcte (CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo), Eragon devrait tourner tranquillement. Je crois. Je ne sais plus. De quoi on parle déjà ?

En Deux Mots

ERAGON EST UN BEAT'EM ALL TELLEMENT MOYEN QU'IL NE M'INSPIRE PLUS RIEN DU TOUT POUR FINIR CE TEST. JE ME SENS VIDÉ COMME APRÈS UNE SOIRÉE DEVANT TF1. REMARQUEZ, PARFOIS C'EST PAS SI MAL, CET ÉTAT D'HÉBÉTEMENT.

- \+ Jouable
- − La voix du narrateur
- − Totalement oubliable

7	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT







Peekton PK8010

Très abordable, cette minichaîne propose des enceintes honnêtes, un tuner et un lecteur DVD. On la branche sur sa télé et elle avale CD audio, MP3 (OGG et autres), films DVD et Divx. La platine supporte parfaitement les sous-titres au format SRT. Malgré ce qui est indiqué dans la doc, on lui a fait digérer des DVD gavés de musique. Le seul problème est alors la difficulté de naviguer sur un tel support sans le soutien de la télé : l'interface de navigation ne s'affiche pas sur la chaîne hi-fi elle-même. Ah et puis l'affichage des photos (parce qu'en plus, ça lit les photos) est assez lent. Mais sinon chapeau !

Fabricant : Peekton
Site Web : **www.peekton.com**
Prix : Environ 170 euros



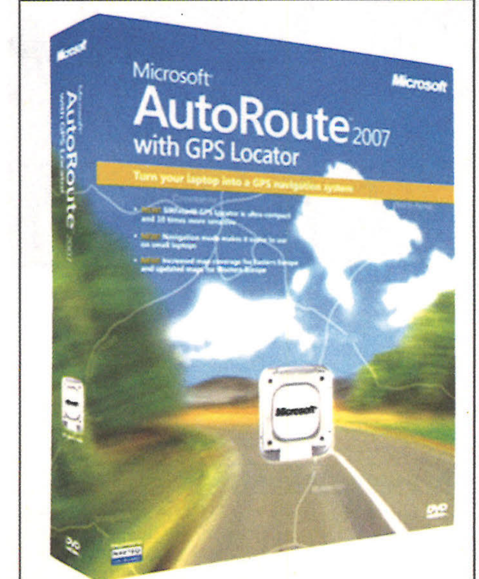
N80 Internet Edition

Cette édition Internet du N80 est le coup de cœur du moment, un téléphone ultra-complet (3G quadribande, appareil photo, radio, MP3...) qui dispose de quelques particularités assez exceptionnelles. Pour commencer, il est compatible avec la plupart des protocoles, dont SIP. Une fois configuré, tous vos appels sur votre Freebox (par exemple) sont renvoyés sur le N80ie. C'est donc aussi un téléphone WiFi, vous permettant de téléphoner gratuitement de n'importe où dans le monde tant que vous êtes dans une zone sans fil. Vous pouvez aussi l'utiliser comme terminal pour un soft comme Orb, ce qui vous permet d'accéder à votre répertoire multimédia depuis votre téléphone. Idéal pour montrer des photos ou un film de loutres en dehors de chez vous. La grande classe. Niveau photo, il dispose aussi d'un bon gros 3 mégapixels, qui fait des photos plus que correctes. Le N80ie n'est pas le plus sexy de la classe, mais c'est du costaud. Pratique, on navigue, un peu maladroitement, dans l'interface grâce au gros bouton central, qui contrôle un curseur à l'écran. On le déplace donc, en principe, comme une souris. L'écran est magnifique, mais comme il est petit, il faut souvent augmenter la résolution, et donc se retrouver avec des caractères et des icones de petite taille, pour afficher entièrement une arborescence de fichiers. En dehors de cet inconvénient, c'est une sacrée bête !

Fabricant : Nokia
Site Web : **www.nokia.fr**
Prix : Environ 500 euros

Microsoft Autoroute 2007

Là où les petits joueurs s'achètent des GPS autonomes pour leur voiture, nous on embarque le portable adéquat, on branche le tout sur l'allume-cigares et on essaye



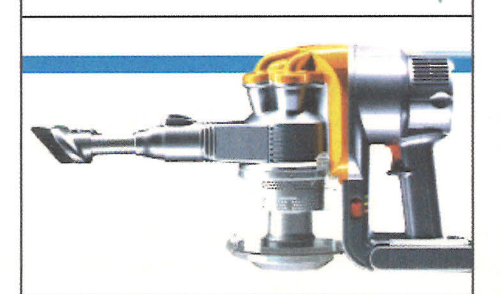
la dernière version de l'ex-Autoroute Express. Juste pour s'occuper le week-end. Livrée avec un GPS SIRF-III, cette édition propose enfin le guidage vocal, ce qui est quand même plus sécurisant quand on conduit. Il faudra attendre les patchs ou la nouvelle version cependant pour que ce soit efficace, là, c'est limite. Les avantages d'un PC sur un GPS type TomTom sont pourtant indéniables (surtout si vous avez déjà un portable) : la taille de l'écran, la rapidité, le nombre d'options… Ici, on peut ainsi visualiser à l'avance tous les points d'intérêt (genre les radars) sur un circuit calculé, et c'est tant mieux parce que rien ne vous prévient quand vous y êtes. 35 pays sont également présents, ça devrait suffire sauf si vous vouliez Chypre et Malte, qui manquent à l'appel. On peut de toute façon rajouter de nouveaux points d'intérêt depuis Windows Live Search. On regrettera, pour finir, l'absence des zooms sur les intersections et d'un mode 3D. Mais on a maintenant un affichage plein écran, bien sympa si vous avez la chance d'avoir un UMPC par exemple.

Fabricant : Microsoft
Site Web : **www.microsoft.fr**
Prix : Environ 130 euros avec GPS

DC16 Root 6

Dyson est un fabricant d'aspirateurs pour geeks, et il le prouve encore. D'ailleurs, c'est pour ça qu'on parle d'aspirateurs dans Joystick (mais on ne dit pas qui l'utilise le plus, restons dignes). Non, soyons honnêtes : quel look ! Voici le premier aspirateur à main (j'assume), qui garantit, comme ses grands frères à roulettes, une puissance d'aspiration constante. Rapide à charger, pratique à utiliser, extrêmement puissant (mais ça ne vous collera pas à la moquette non plus), inutile de dire que ça en jette quand on le sort. Limite, on balancerait exprès des trucs pour s'en servir (et j'arrête les parenthèses si je veux).

Fabricant : Dyson
Site Web : **www.dyson.com**
Prix Environ 170 euros

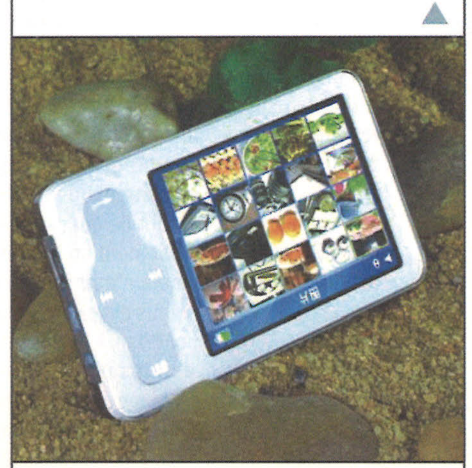


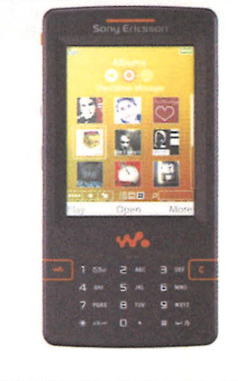


Meizu Mini Player M6

Les petits gars de notre labo aiment bien, eux aussi, tester les nouveautés. Grâce à eux, on est tombé sur ce tout petit lecteur vidéo disponible de 1 à 4 Go pour l'instant, en blanc ou noir. C'est meugnon tout plein, très inspiré par l'Ipod quand même, et ça propose la lecture de la plupart des grands formats de musique. Le son est surprenant ! Niveau vidéo, s'il faudra réencoder avec le logiciel fourni, le résultat est lui aussi très satisfaisant. Il y a en bonus quelques jeux, la possibilité d'avoir ses photos, un calendrier et des petites options sympathiques, surtout une fois que l'on a pigé la navigation. On adore aussi sa reconnaissance immédiate sous Windows, inutile de passer par un soft tiers. La version française s'est malheureusement fait sabrer la radio, mais les plus téméraires peuvent aller sur le site chinois ramener le firmware d'origine pour la retrouver, ce qui permettra en plus de l'enregistrer sur la partie dictaphone.

Fabricant : Meizu
Site Web : **www.meizu.com**
Prix : Environ 230 euros

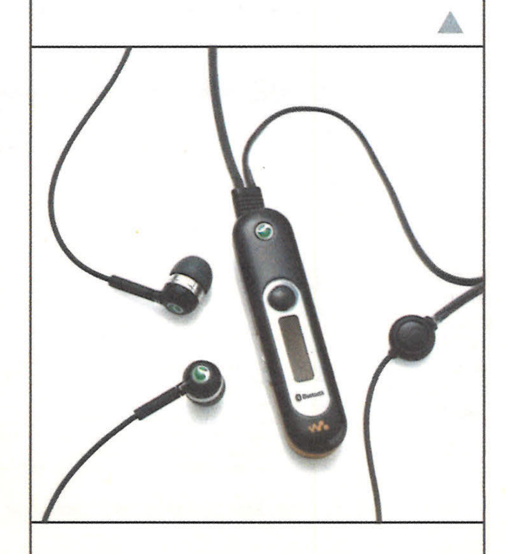




W950i

Clairement dédié au dieu de la convergence numérique, ce téléphone élégant embarque 4 Go de stockage. Associé à sa radio FM et à un casque bluetooth (malheureusement pas présent dans le modèle de test), le W950i est présenté comme le nouveau walkman : le son est d'ailleurs excellent. Cependant, les choses se corsent vite : la prise en main est laborieuse. Le clavier n'est pas pratique, la navigation réclame des habitudes, elles aussi, peu logiques, et la manipulation par la télécommande n'arrange pas toujours les choses. L'écran tactile est, par contre, une bonne idée, mais la lenteur du système se montre, là aussi, étonnante. On peut accessoirement lui reprocher de ne pas proposer d'appareil photo (il utilise le corps d'un téléphone pro de la marque, cela reste compréhensible), moins de ne pas proposer, à ce niveau de prix, du Wi-Fi.

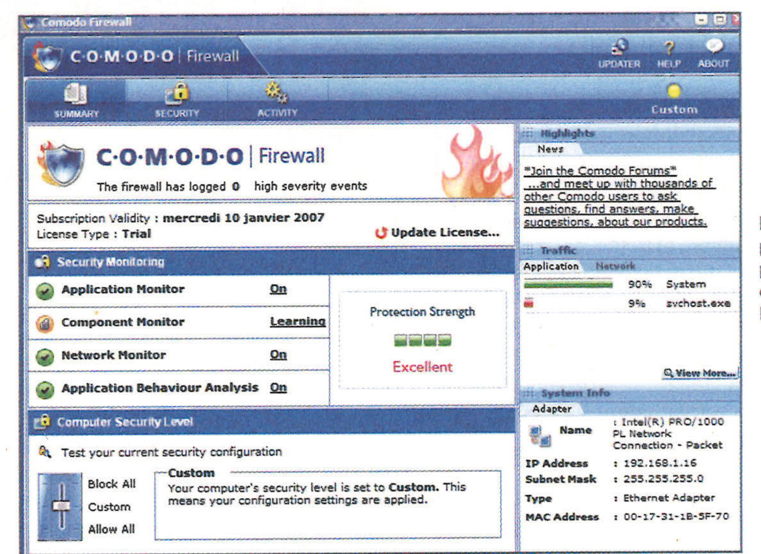
Fabricant : Sony
Site Web : **www.sonyericson.com**
Prix : Environ 600 euros



DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

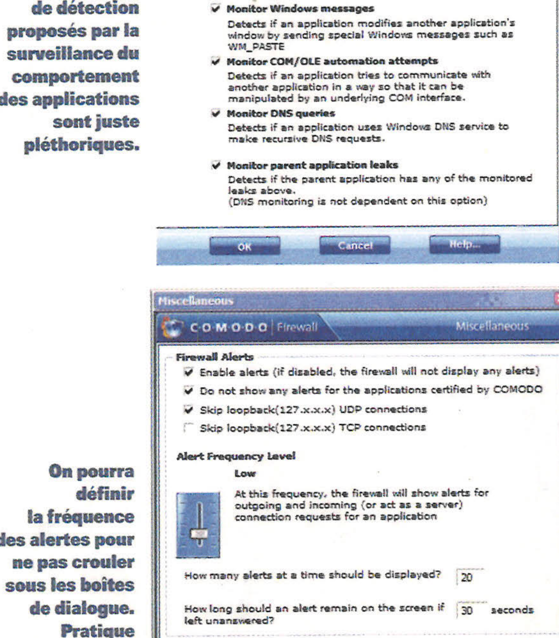
La recherche de la perfection devrait être une priorité de tous. Que ce soit dans son travail ou dans le placement des vannes, l'à-peu-près ne fait jamais recette. C'est pareil dans le monde merveilleux du soft où nous vous avons choisi des logiciels qui sont en recherche fondamentale. C'est toujours mieux que de croire que l'on est parfait...



L'interface principale n'est pas sans rappeler celle des Norton. En très bleu.



Les modes de détection proposés par la surveillance du comportement des applications sont juste pléthoriques.

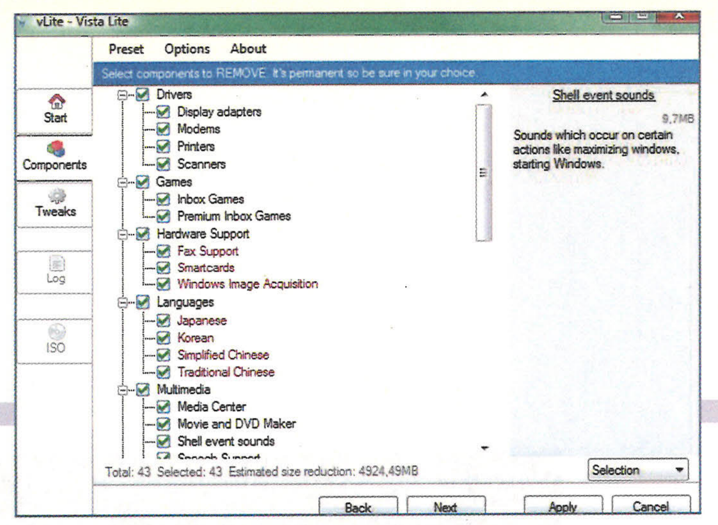


On pourra définir la fréquence des alertes pour ne pas crouler sous les boites de dialogue. Pratique et efficace.

Personal Firewall

- **VERSION : 2.3**
- **ÉDITEUR : Comodo**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.comodo.com**

D'après des statistiques très officielles, 20,7 % des internautes français ont du goût. Oui, nous sommes près de 20,7 % à faire confiance à Firefox comme étant notre brouteur principal. C'est bien, très bien et l'on peut se targuer de faire mieux que nos voisins et néanmoins amis belges qui n'en sont qu'à 17,2 %. Ah bon, et nous sommes tous devant les « Royaume-Unitiens ». Ou les Anglais, je ne sais plus trop, en tout cas ils ne sont que 15,8 % dans leur pluvieux pays à avoir du goût. Reste qu'à côté de l'Alsace, pardon, de l'Allemagne, nous sommes ridicules : nos cousins germains dépassent largement les 30 % de gens de goût. Comme quoi, tout est relatif. Ah, oui, pourquoi donc vous parlai-je de cela ? Je ne sais plus. Ah si, parce qu'une des raisons principales pour oublier Internet Explorer, c'est sa sécurité risible. Mais il ne faut pas croire qu'un bon brouteur nous imunise de tout. Même avoir un routeur avec pare-feu intégré ne suffit pas forcément. Par son placement, le firewall de votre routeur filtre sur tout ce qui entre. C'est un gros travail et franchement on leur en est reconnaissant. Mais cela n'empêche pas le fait que plein d'applications aiment « appeler à la maison ». Souvent pour rien, à but statistique nous dit-on. Des pratiques pas très nettes contre lesquelles je vous propose de vous élever avec le Personal Firewall de Comodo. Un nouveau venu, il n'est pas très vieux et les mauvaises langues diront qu'il est gratuit pour faire de la publicité à sa maison mère. Et alors, il y a pire dans la vie (surtout que je doute qu'il vous donne envie d'acheter des certificats SSL par poignées). Alors, qu'est-ce qui fait que je vous parle aujourd'hui de Comodo ? C'est la deuxième fois qu'un Firewall m'émeut. Eh oui, le premier était AtGuard, celui qui aura été racheté puis massacré par Symantec. Depuis, on était en berne, on voyait bien des frétillements à gauche et à droite, mais rien de bien formidable. Avec Comodo, les choses changent puisqu'il fait tout bien. Un filtrage par application, en premier lieu. C'est le complément indispensable à tout bon routeur. Vient ensuite une surveillance du trafic et des comportements suspects. En clair, rechercher les choses qui semblent anormales comme des envois de données qui paraissent suspicieux. Cela va souvent vous permettre d'isoler et de trouver des spyware et autres cochonneries. Toujours pratique. Alors, parfait ce Comodo ? Non, du tout. Sa fenêtre principale est assez grande et beaucoup trop bleue. Ah, et il ne tourne pas encore sous Vista, mais on nous promet que ce sera pour bientôt. Allez, on leur laisse une chance.

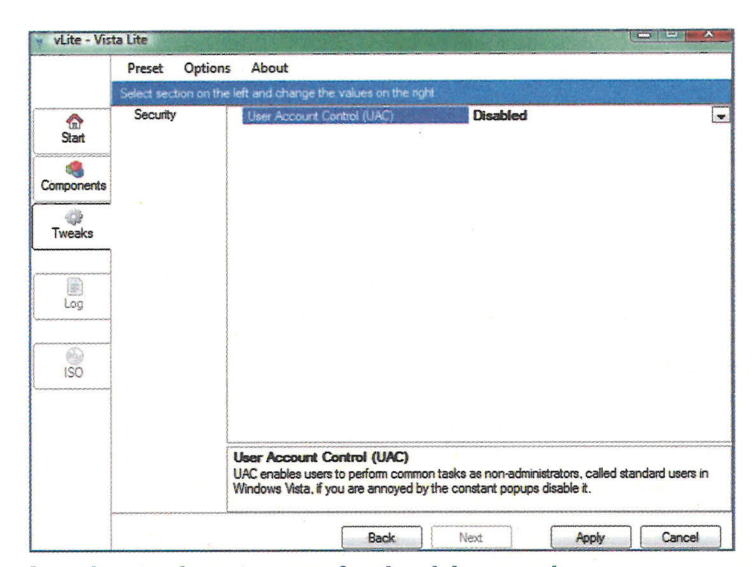


Des choses inutiles, ça ne manque pas dans Windows Vista...

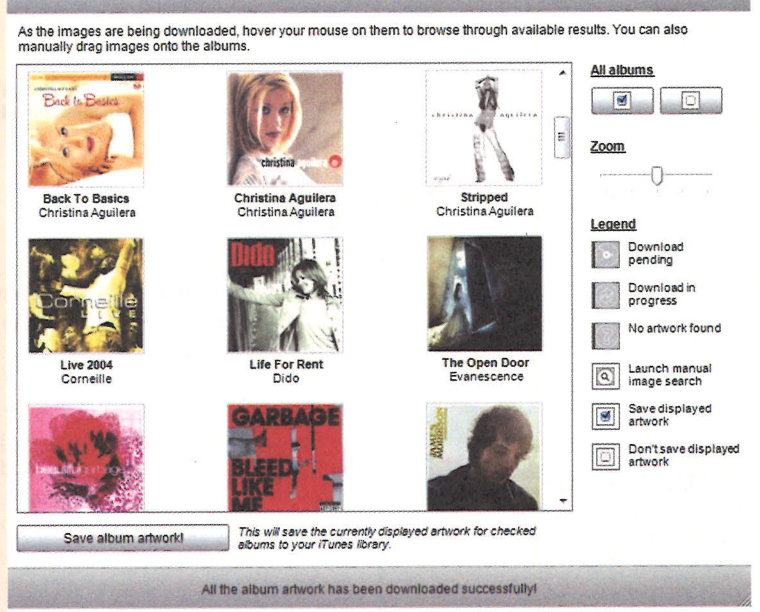
vLite

- VERSION : 0.6
- ÉDITEUR : Dino Nuhagic
- LICENCE : Freeware
- URL : www.vlite.net/

Vous vous souvenez probablement de nLite, un petit utilitaire très sympathique qui permet de créer des CD personnalisés de Windows XP. Ajouter des Service Pack ou des patchs de sécurité, créer des installations automatisées où le numéro de série est déjà rentré. Ou même permettre de supprimer des choses qui nous semblent inutiles comme des pilotes de modem et d'imprimantes. Ça et certaines applications qui ne servent strictement à rien. Je ne citerais pas de noms pour ne choquer personne (enfin, Windows Mail...). Toujours est-il que vLite, c'est un peu comme nLite, sauf que c'est pour Vista. Et vu qu'il tient sur un DVD, un écrémage n'est pas forcément inutile. On commencera par créer une copie des fichiers sur son disque dur (il le fait automatiquement), puis on pourra choisir les choses que l'on veut supprimer. Des pilotes bien entendu (plus d'un giga pour les pilotes d'affichage, des modems, d'imprimante et de scanner), mais aussi les jeux (200 Mo de choses auxquelles vous ne jouerez jamais). On pourra supprimer des choses comme les sons de Windows ou le support des Tablet PC. vLite vous aide à sélectionner en incluant une description assez détaillée de chaque composant. Ceux qui pourraient poser problème sont indiqués en rouge comme le service d'indexation de fichiers automatiques ou le « SAT », le test standardisé qui permet de savoir quels logiciels on peut faire tourner sur sa machine. La partie « tweaks » est malheureusement très faiblement développée mais elle contient l'essentiel : la possibilité de désactiver automatiquement UAC, la protection des comptes utilisateurs qui rend Vista inutilisable. En appliquant la totalité des modifications, on peut réduire l'installation de Vista à 800 Mo. Impressionnant, le Dino !



La section « tweaks » est assez peu fournie mais la suppression de l'UAC est une bénédiction. Croyez-nous sur parole !



C'est le moment de faire un peu de pub pour Christina Aguilera. Ma future femme, si.

TuneSleeve

- VERSION : 1.0.5
- ÉDITEUR : Pascal Bourque
- LICENCE : Freeware
- URL : http://tunesleeve.googlepages.com

Ça y est, vous vous dites que je ne tiens pas mes engagements, que j'ai rechuté dans la maladie iTunes. Que nenni, je me permets juste de continuer à apporter un peu de soutien moral à ceux qui n'arrivent pas à décrocher. Plutôt que de les blâmer, il faut les accompagner en rendant leur existence un peu plus facile. C'est à cela que sert l'excellentissime TuneSleeve de Pascal Bourque, un utilitaire « qu'il » est magique ! Il permet de compléter la fonctionnalité de téléchargement des pochettes d'iTunes en réalisant l'opération pour les albums, et non plus pour les chansons. On peut le faire pour une playlist ou pour toute sa bibliothèque, le logiciel va alors se débrouiller tout seul. C'est simple et l'on peut choisir parmi les différentes versions des pochettes proposées. Et lorsque l'on ne trouve rien, on peut toujours s'en remettre à une recherche Google. Avouez que c'est plutôt bien vu et que l'on peut supprimer des pochettes de fichiers existants. Chose qui requiert des incantations vaudou dans iTunes 7. Pas la peine d'en faire tout un plat, TuneSleeve est un excellent petit utilitaire, le genre de palliatif qui rend la vie un peu plus supportable. Alors merci à son auteur, enfin je le dis de la part de ceux qui sont toujours sous l'emprise d'iTunes. Je n'ai pas rechuté !



Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

Quelle formidable originalité, comment pouvions-nous vivre avant ?!

WPF/E

- VERSION : CTP
- ÉDITEUR : Microsoft
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.microsoft.com/

La recherche de la perfection peut prendre des sens très divers. Pour Microsoft, il s'agit de créer des alternatives aux standards qui se développent en dehors de leurs portes pour tenter de les intégrer dans Windows. C'est un peu méchant mais très souvent, on est assez proche de la réalité. Alors, histoire de vous préparer, je vous présente WPF/E, une des dernières grandes idées que nos amis ont piquées, ce coup-ci, à Adobe. Je vous parle de Flash, développé par Macromedia, cette formidable technologie qui nous a amené des jeux simples qui font chuter la productivité dans les entreprises (comme dans les rédacs, le « smack the penguin » a laissé quelques traces ici) mais aussi de formidables bannières animées et clignotantes pleines de couleurs chatoyantes et de conseils en consommation. Que du bon, en fait. Alors, Microsoft tente de concurrencer cette technologie ? Oui et non, tout partait au début d'Avalon (Windows Presentation Foundation), leur technologie d'interface vectorielle que l'on voit à certains endroits de Windows Vista. Des objets qui peuvent prendre des tailles différentes en clair, sur le papier pourquoi pas, cela permet de se préparer aux futurs écrans à très haute densité de pixels. WPF/E, c'est prendre ce principe de la nouvelle couche d'interface pour la faire fonctionner sur le Web (le E pour Everywhere, ce sont des rois du marketing). Pour pouvoir faire des applications riches, c'est un peu leur credo. Bon, en fait, il s'agit surtout de proposer une couche qui permet de réaliser des interfaces graphiques. En soi, WPF/E n'offre pas vraiment de langage de programmation, il utilise juste WPF. On doit donc se servir de JavaScript ou .NET pour créer son application. C'est là qu'ils sont forts chez Microsoft, puisqu'ils nous proposent WPF/E pour Mac (mais pas pour Linux) et que la chose marche aussi sous Firefox (yalla !). Du coup, WPF/E n'est pas aussi universel qu'il n'y paraît, et c'est un peu le message à retenir. Parce que les quelques applications que l'on a pu tester ne sont pas exactement passionnantes. Ah, si, une dernière perle : on nous dit à l'installation que le programme appellera sa maison mère périodiquement pour « vérifier son intégrité ». Gougnafiers !

D'autres applications plus complexes comme un éditeur de texte.

Top Utilitaires de la rédac

- **Lecteurs vidéo :** BSPlayer 2.12, Media Player Classic 6.4.9.0, VLC 0.8.6, Media Portal 0.2.1
- **Mailreaders :** Outlook 2007, Mozilla Thunderbird 1.5.0.8
- **Lecteurs audio :** iTunes 7.02, Winamp 5.32, Foobar 2000 0.9.4.2, Deliplayer 2.50
- **Pagers Internet :** Trillian Pro 3.1, Miranda 0.7, Windows Live Messenger 8
- **NewsReader :** Pan 0.14.2.91, Newsleecher 3.8, Xnews 6.1.3
- **Antilourds :** Spamihilator 0.9.9.13, POPFile 0.22.4, AdAware 1.06, HijackThis 1.99.2, Autoruns 8.53
- **Downloaders :** FDM 2.1, FlashGet 1.72, WinBITS 1.0
- **Customisation :** Desktop Sidebar 1.05.116, StyleXP 3.19, Y'Z Dock 0.8.3, MobyDock DX 0.87b
- **Clients FTP :** FlashFXP 3.4, FileZilla 2.2.27, SmartFTP 2.0.997
- **Tweakers :** X-Setup Pro 8.1, Startup Control Panel 2.8, Customizer XP 1.8.5
- **Browsers Web :** Firefox 2.0, Netcaptor 7.5.4
- **Browsers d'images :** ACDsee 9, Xnview 1.82.4, FastStone 2.6



360 POUR CENT GAGNANTS

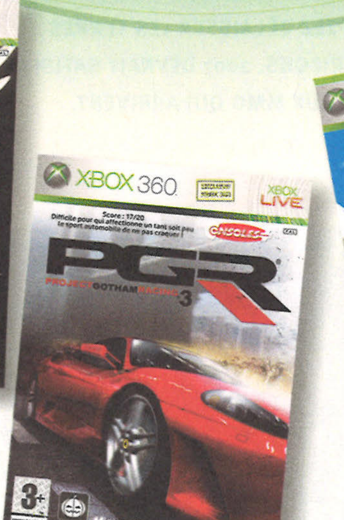
Jusqu'au 7 janvier jouez et gagnez**peut-être une Peugeot 206 Xbox 360, des consoles et des jeux Xbox 360



**Renseignements sur
www.360pourcentgagnants.com









Retrouvez Fun Games tous les soirs à 19h30
AVEC



All trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. - Visuels non contractuels

Toute l'actualité du jeu vidéo, les adresses de tous les Micromania sur micromania.fr

Vous pouvez aussi acheter vos jeux sur www.micromania.fr votre magasin Micromania en ligne ouvert 24 h / 24 et 7 jours / 7



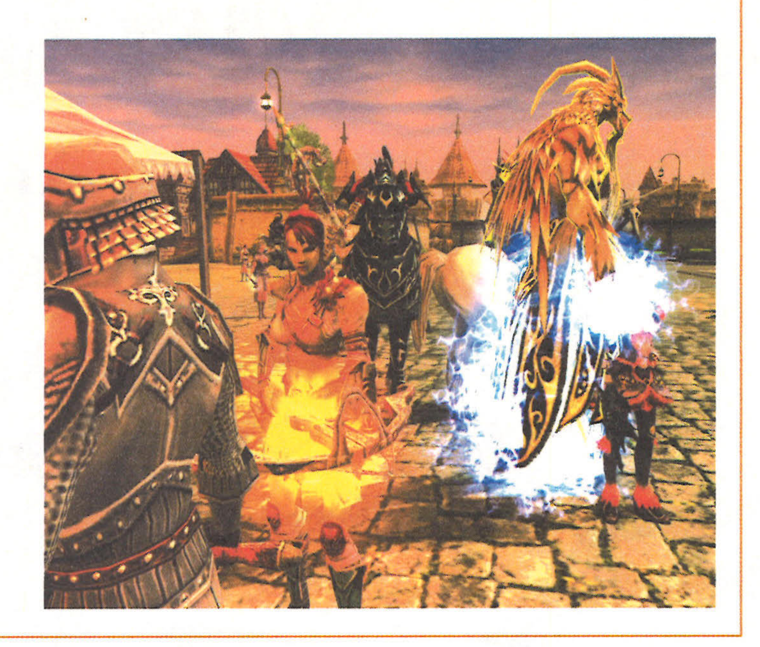
MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !

PLUS DE 250 MAGASINS DE JEUX VIDÉO EN FRANCE

ArchLord

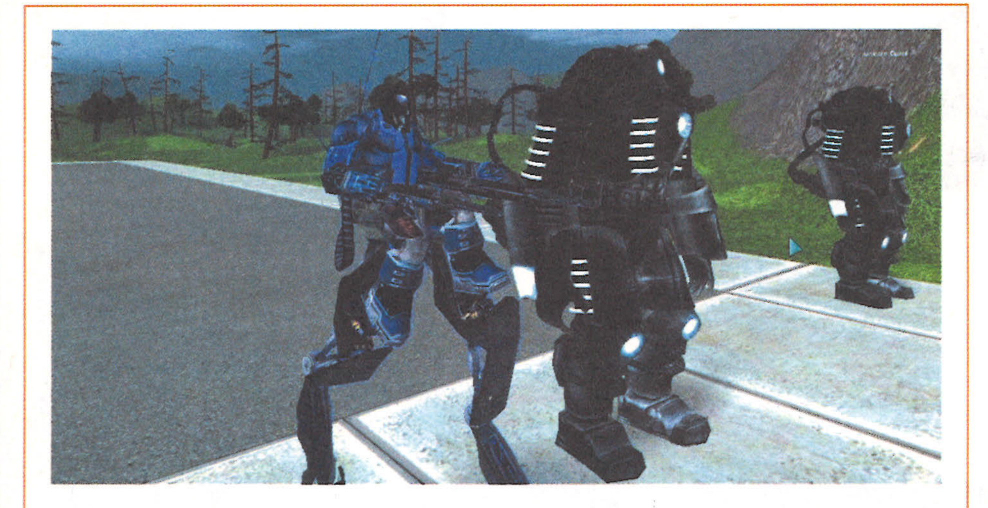
LA BONNE RÉSOLUTION 2007

Décidément, Codemasters ne sait pas comment gérer l'abonnement mensuel de son MMO ArchLord. Avant sa sortie, différents types de tarifs devaient être proposés, avec des prix atteignant les 40 euros par mois, afin d'attribuer des crédits permettant aux joueurs d'acquérir des objets leur facilitant l'évolution en jeu. Une sélection par le fric que la communauté s'est empressée de contester. Sous la pression des joueurs, Codemasters a décidé d'abandonner ce système tarifaire pour un abonnement dit normal (13 euros environ par mois). Mais, à partir du 4 janvier 2007, tout change, car ArchLord va devenir gratuit. Les seuls euros à débourser pour arpenter les terres du monde de Chantra seront ceux utilisés pour acheter une boîte de jeu. À cette occasion, tous les crédits en jeu seront mis à 3000 afin de ne pas pénaliser les nouveaux arrivants. On nous assure que ce titre continuera d'être suivi et bénéficiera de nouveaux patchs comme prévu. Voilà une bonne opération qui peut permettre de ramener du peuple sur ce MMO qui ne respire pas vraiment la vie. On se demande tout de même comment Codemasters va rentabiliser ArchLord dans les prochains mois. À moins qu'un système de vente de crédits ne soit mis en place... L'avenir nous le dira !



ÉDITO

CETTE NOUVELLE ANNÉE DÉMARRE SOUS LE SIGNE DU ONLINE AVEC L'ARRIVÉE EN FANFARE DE L'EXTENSION POUR WORLD OF WARCRAFT, BURNING CRUSADE. QUE L'ON ACCROCHE OU NON AU MMO MADE IN BLIZZARD, IL EST DIFFICILE DE PASSER À CÔTÉ, VU SON SUCCÈS. QUOI QU'IL EN SOIT, SI VOUS COMPTEZ DÉLAISSER LES TERRES D'AZEROTH POUR DE NOUVEAUX HORIZONS, 2007 DEVRAIT SATISFAIRE VOS ENVIES, VU LA PLÉIADE DE NOUVEAUX MMO QUI ARRIVENT.



Anarchy Online

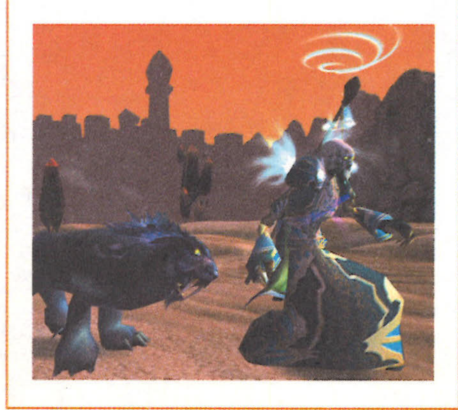
AUX ARMES !

Enfin ! Après un an de retard, Lost Eden, le tout dernier add-on pour Anarchy Online, est sur les serveurs depuis le 12 décembre. Au menu, du PvP, du PvP et encore du PvP. C'est en effet le thème principal de l'add-on, qui proposera plein de manières différentes de trucider son prochain. En plus des différentes options possibles déjà présentes dans Anarchy Online (arènes, batailles de rue, combats de masse), Lost Eden ajoutera des champs de bataille avec des objectifs à remplir (capture et défense de points stratégiques. Hum, qui a dit « Battleground comme dans WoW » ?). Apparaîtront aussi des véhicules lors des batailles : ce sont les fameux Mechs, utilisables par n'importe quel joueur. Pour les allergiques au PvP, il y aura quand même quelques bonus dans cet add-on : on parle de nouvelles missions faisables en équipe avec des aliens à trucider, et de nouveaux équipements, armes et autres fioritures pour habiller son perso préféré. Comment tout cela va-t-il s'articuler sur le jeu de base ? C'est ce dont on vous parlera le mois prochain, avec un article complet sur le sujet.

Communauté

QUAND LA VIE VIRTUELLE DEVIENT CONTRAIGNANTE

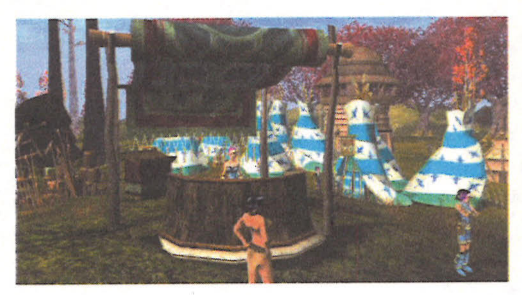
Dans les semaines à venir, un nouveau logiciel permettant de faciliter le contact entre joueurs de MMO devrait faire son apparition. Il s'agit de Rupture, un soft imaginé par Shawn Fanning qui était à l'origine de Napster. Une fois téléchargé et installé, Rupture collectera les infos concernant votre personnage (nom, ressources, etc.), afin de les publier en temps réel sur une page dédiée. Le logiciel utilisera ensuite ces données, histoire d'établir des statistiques permettant aux guildes de faciliter la communication entre leurs membres et de planifier leur sortie en instance plus aisément. Principalement axé sur World of Warcraft dans un premier temps, Rupture (www.rupture.com) devrait accueillir d'autres jeux online au fil du temps. Bon, il faut reconnaître que tout ça n'est pas bien original par rapport à ce qu'on connaît déjà avec WoWDBU profilers. On a juste l'impression de se faire « fliquer » d'avantage et qu'il ne sera bientôt plus possible d'aller pisser sans que son Guild Master soit au courant.



Rest in Peace

MMO EN CHUTE LIBRE

Don Danielson, créateur du projet Trials of Ascension, a annoncé que le développement de ce MMO était suspendu (www.shadowpool.com). La cause principale de cet arrêt est le manque de brouzoufs. Si aucun investisseur n'est trouvé dans les mois qui viennent, il est très probable que ce projet sera définitivement fermé. Il en est de même pour Nevrax et son MMO Ryzom. Mais plusieurs plans sérieux de reprise ont été déposés. À l'heure actuelle, les développeurs attendent donc de connaître leur avenir qui devrait se décider au moment où vous lirez ces lignes. Gardez un œil sur le site officiel (www.ryzom.fr).



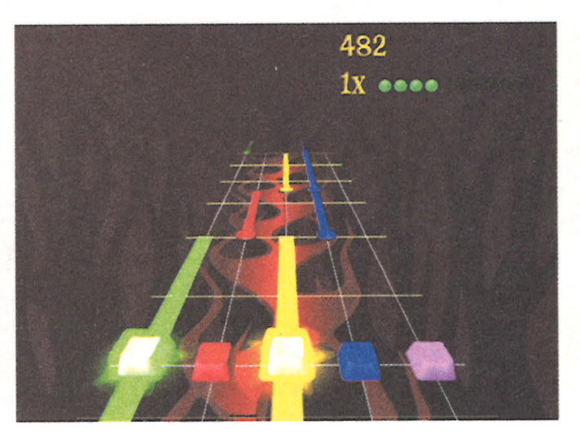


Guitar Hero

LÂCHEZ VOS GUITARES

Si Dance Dance Revolution s'avère être la série star en ce qui concerne les jeux musicaux, Guitar Hero n'est pas en reste pour autant. Au moins, ça évite de se mettre les voisins à dos en sautant dans son salon pour suivre la musique en rythme sur son tapis de danse. Dans Guitar Héro, on est pénard dans son canap', guitare à la main. Pourquoi vous parler de ce titre console ? Tout simplement parce que son concept déboule sur PC dans une version remaniée par des fans et nommée Frets On Fire (http://louhi.kempele.fi/%7Eskyostil/uv/fretsonfire/). Sauf qu'ici, au lieu de gratter quelques notes sur une guitare en plastoc, c'est votre clavier qui fait office d'instrument de musique.





Asheron's Call

ENTREZ, C'EST TOUJOURS OUVERT !

Alors que certains pleurent encore la fermeture des serveurs de Asheron's Call 2, Turbine tente de redonner un élan au premier volet qui est en activité depuis sept ans. Afin d'attirer de nouveaux joueurs, une offre d'essai de 14 jours a été mise en place sur le site officiel (http://trial.ac.turbine.com/). Soyez attentif, car si vous ne mettez pas fin à votre abonnement au terme de cette période d'essai, vous serez facturé de 12,95 dollars afin de basculer d'un compte d'essai à un abonnement mensuel classique.



Fêtes de fin d'année

LE WIFI A LES BOULES

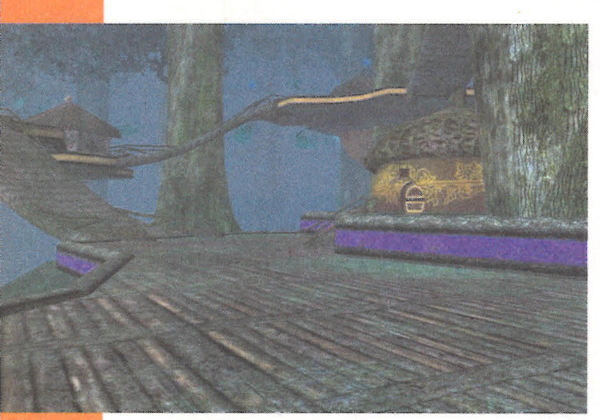
Voir des illuminations en période de fin d'année est tout ce qu'il y a de plus banal. Ce qui l'est moins, ce sont les répercussions qu'ont toutes ces décorations électriques sur la qualité des connexions WiFi. Un constat que vient de rendre public AirMagnet. Selon différents tests effectués dans un bureau standard, une perte de 25 % de la qualité de la connexion sans fil a été relevée. Vous savez désormais que la responsable de vos déconnexions intempestives est votre déco de Noël, et non votre voisin qui tente de profiter de votre accès Internet. Désormais, vous devrez choisir entre télécharger rapidement ou passer les fêtes de Noël entouré de jolies guirlandes électriques.

Everquest II : Echoes of Faydwer

EVERQUEST II CHERCHE SA BONNE FÉE

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX ONLINE SERAIT-IL EN AVANCE ? OH QUE NON MA BONNE DAME, ET CE MALGRÉ UN PACKAGING QUI AFFICHE DES PERSONNAGES RESSEMBLANT À ARAGORN, ARWEN ET HALDIR. LE PREMIER COUP D'ŒIL POSÉ SUR LA BOÎTE PEUT ÊTRE TROMPEUR MAIS IL S'AGIT BIEN D'ECHOES OF FAYDWER, LE NOUVEL ADD-ON POUR EVERQUEST II. ALORS, QUE CACHE CET EFFET D'OPTIQUE ?


Première rencontre avec une Fae.


Kelethin et ses ponts suspendus.

Pour cette troisième extension, Sony Online Entertainment a l'humeur bucolique. Avec le nouveau continent de Faydwer, les joueurs pourront découvrir Kelethin, l'ancienne cité des elfes des bois, et ses cabanes dans les arbres façon Ewok. Cela rappellera des souvenirs aux anciens puisque cette nouvelle ville de départ des « gentils de Qeynos » était déjà dans Everquest premier du nom.
On reste dans le mignon avec la nouvelle race jouable : les Faes, de jolies petites fées façon Clochette trash armée jusqu'aux dents. Elles ont évidemment une particularité : la lévitation. Pratique pour se déplacer dans les branchages. Enfin, je dis elles, mais vous pourrez jouer un monsieur Fae si vous voulez, hein.

TOUT PUBLIC

Contrairement aux extensions précédentes, votre personnage ne voit pas son niveau maximum augmenter. Echoes of Faydwer est conçu pour relancer EQ2 vers un nouveau public en proposant du contenu pour tout le monde. Les débutants peuvent faire leurs premiers pas dans les vingt zones fraîchement implémentées et monter tranquillement en niveau sur le nouveau continent. Pour les vieux briscards, l'ambiance féerique du départ laisse rapidement place à des contrées plus rudes envahies de machines qu'il faut conquérir en raid très haut niveau.


Attention à la bave !

Outre ces nouvelles aventures, EoF change aussi le quotidien des habitués avec l'arrivée de petites modifications intéressantes. Très populaires dans beaucoup d'autres MMO, les capes font leur apparition dans Everquest II. On peut désormais se balader avec l'insigne de sa guilde sur le dos. Le système d'exploits, qui met en avant les joueurs les plus performants, a été amélioré. Chaque sous-classe a désormais droit à sa page et à ses classements. Côté artisanat, deux sous-catégories ont été ajoutées : le transmuting, pour décomposer les objets et récupérer les améliorations, et le tinkering, pour créer des gadgets. Enfin, les Dieux sont de retour ! EoF introduit un système de croyance qui permet d'obtenir des bonus et débloque l'accès à de nouvelles quêtes et à des objets.

LES DÉTAILS QUI FÂCHENT

Outre de nouveaux soucis de lag, la traduction est toujours faite à coups de truelle. Si c'est dans vos cordes, optez plutôt pour la version originale ! De la même façon, une bonne machine est fortement recommandée pour bien profiter du jeu. C'est toujours le même problème avec Everquest II. C'est fluide


Moins bucolique que Faydark.

sur la plupart des configurations si on se calme sur les options, mais c'est tout de suite beaucoup moins beau. Donc frustrant. EoF est vendu exclusivement en package avec le jeu de base et les deux précédentes extensions. C'est tout bénef pour les nouveaux qui auront tout pour quarante euros, c'est moins cool pour les abonnés. Allez jeter un coup d'œil à la nouvelle offre d'essai de sept jours (www.playthefae.com/fr). Pas d'engagement, pas de C.B., bref, un bon moyen de se faire une idée à peu de frais.

NEDD



OFFRE SPÉCIALE NOËL

Abonnez-vous à Joystick pour 2 ans !

& RECEVEZ EN CADEAU 1 JEU PC SURPRISE !



POUR VOUS SEULEMENT

85 €

49 % de réduction

BULLETIN D'ABONNEMENT

PF89

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

☐ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** **pour 2 ANS / 26 N^{os} + 1 JEU PC SURPRISE** pour **85 €** au lieu de **169 €***.

Je joins mon règlement par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **Future France**

❑ CB n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Expire le : |_|_| |_|_| (validité 2 mois) Cryptogramme |_|_|_|

Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....

Prénom*: ....

Société: ....

Adresse*: ....

Code Postal*: |_|_|_|_|_| Ville*: ....

Adresse email*: ....

Tél fixe*: ....

Tél portable*: ....

Date de Naissance*: |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

* Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo ❑ Wii De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

❑ Je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles du groupe Future France et de ses partenaires.



*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,50€ (01/09/06). **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/01/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, (Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.

VANGUARD SAGA OF HEROES

ALORS QUE LA BÊTA FERMÉE SUIT SON COURS, SIGIL EST VENU NOUS PRÉSENTER LE VASTE MONDE DE VANGUARD : SAGA OF HEROES. ON A SIMPLEMENT TOUCHÉ DU BOUT DES YEUX CE QUI A TOUT L'AIR D'ÊTRE L'UN DES GRANDS MMO DE 2007. QUAND ON CONNAÎT LE PROGRAMME DE L'ANNÉE, ÇA VEUT TOUT DIRE.



Développé par les studios Sigil, Vanguard : Saga of Heroes s'inscrit dans la lignée des grands classiques du genre MMORPG.
On peut même parler de filiation avec Everquest, de nombreux membres de Sigil ayant travaillé sur le soft de Sony Online Entertainment. La ressemblance graphique est évidente. Elle est de celles qui lient un grand-père à son petit-fils : une génération les sépare. L'intelligence graphique du titre transparaît dès la phase de création du personnage. Les dix-huit races sont tout aussi réussies visuellement. Il ne reste plus qu'à travailler chaque élément du visage. Le corps se sculpte selon vos désirs.
Le tout est limité pour garder juste ce qu'il faut de vraisemblance. Ce n'est pas ici que vous pourrez incarner un nain obèse unijambiste spécialiste du tir à l'arc. Vous disposez d'ailleurs de quinze classes différentes. Le tout recouvre les grands classiques du genre (guerrier, mage, etc.).
Il ne reste plus qu'à rejoindre l'un des trois continents que compte Vanguard.



Les reliefs sont aussi bien rendus sur les rochers que sur les mobs.

VOYAGE, VOYAGE

Les continents sont immenses et la profondeur de champ leur fait honneur. On notera la grande qualité de certaines textures qui rendent parfaitement l'effet de relief. Pour ne rien gâcher, apprenez qu'aucun temps de chargement ne viendra couper votre élan. La magie du voyage est un peu la seule chose que l'on ait pu vraiment constater lors de la présentation. Mais quoi de plus envoûtant que de parcourir des paysages inconnus à dos de montures en tout genre ? Sachant que le niveau max est de 50, vous aurez accès aux chevaux (et aux chameaux, si, si !) dès le niveau dix. Au niveau 45, vous vous envolerez sur votre gryphon, votre wyvern ou votre dragon... libre de chevaucher votre énorme bestiole où bon vous semble et avec une apparente simplicité. Vous aurez également accès à des navires, construits et dirigés par les joueurs eux-mêmes. Et vous finirez vos voyages en retournant dans votre maison, elle aussi construite par des joueurs. Mais attention, les maisons ne sont pas des instances et leur nombre est donc limité.



La profondeur de champ donne tout son intérêt à la navigation.



Sœur Teresa tente de venir en aide à son ami le mage qui a bien mauvaise mine.



Le look est toujours très important dans un MMO. Mais bon, il y a quand même des limites.

AU NIVEAU D'OBLIVION, RIEN QUE ÇA !

Côté animation, Sigil a fait un travail de qualité. Il en est de même pour les (très) différents mobs que l'on a pu apercevoir. Pour ce qui est des combats, vous disposerez d'un système de techniques à enchaîner dans un ordre précis pour un maximum d'effet. Les combos pourront même se faire entre les différents membres d'un groupe. Voilà qui devrait donner une grande place à la tactique dans des groupes pouvant compter jusqu'à six membres. Il vous faudra d'ailleurs trouver quelques compagnons pour parcourir les donjons qui, à l'instar des maisons, ne sont pas des instances. Voilà qui ressemble à un vrai MMO qui, de l'aveu même de Sigil, ne posera pas plus de problème à votre machine que n'a pu en poser Oblivion. Ça promet, mais au moins, vous avez une petite idée de ce qui vous attend et de la config requise. Demeure l'attente... Vanguard est prévu pour « le premier trimestre de l'année 2007 ».

EXODERE

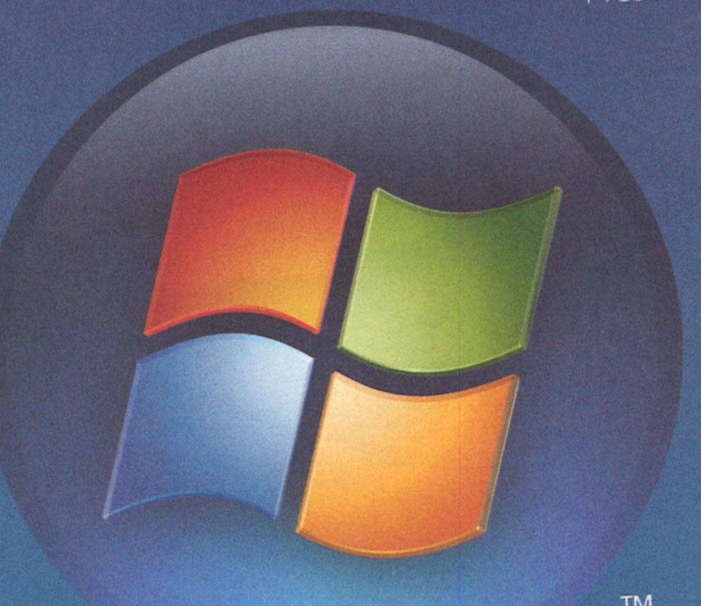
NOUVEAU LE MAGAZINE OFFICIEL + SON DVD EXCLUSIF !

Janv.-Fév. 2007

Windows Vista™

Présentation officielle 9€

Le Magazine Officiel



GRAND CONCOURS*
GAGNEZ
60 LOGICIELS
Windows Vista
voir modalités au dos

L'avenir de votre PC révélé...

LE GUIDE officiel et exclusif

LES RÉPONSES À TOUTES VOS

Les atouts de Vista | Quelle compatibilité ? | To

Veuillez noter que ce magazine et son DVD présentent des informations concernant une version préliminaire de W
Certains aspects pourraient changer. Ce magazine et son DVD ne représentent pas la version final

Windows Vista en action
30 visites guidées animées



BONUS
Windows Vista Upgrade Advisor
Vérifiez la compatibilité de votre PC avec Windows Vista

Et en plus...

Les tout derniers pilotes Vista pour cartes graphiques ATI, Intel et Nvidia.

DirectX 10 en avant-première : Une vidéo Nvidia exclusive pour découvrir le potentiel graphique de Windows Vista.

DVD ROM

Veuillez noter que ce DVD présente des informations concernant une version préliminaire de Windows Vista (Release Candidate 2). Certains aspects pourraient changer. Ce DVD ne représente pas la version finale de Windows Vista.



EN VENTE ACTUELLEMENT

EVE Online

Le choc des Titans

UNE GRANDE PARTIE DE LA GALAXIE D'EVE ONLINE EST ACTUELLEMENT À FEU ET À SANG, DANS L'UNE DES PLUS GRANDES GUERRES JAMAIS VUES DANS UN MMORPG. ON POURRAIT LITTÉRALEMENT ÉCRIRE UN LIVRE DESSUS, MAIS VOICI PLUTÔT UN RÉSUMÉ « SUCCINCT » DES DERNIÈRES OPÉRATIONS.

La guerre commença il y a dix semaines. Cette fois, ce n'était pas une petite guéguerre entre corporations rivales, une bataille mesquine entre voisins jaloux pour le contrôle d'une ceinture d'astéroïdes, d'un gisement de thulium ou d'une route commerciale fréquentée. Ce n'était pas une querelle basée sur le prestige ou l'honneur, sur des traités bafoués et la parole donnée. C'était LA guerre, la grande guerre du Sud, le choc frontal entre Band of Brothers et Ascendant Frontiers, les deux plus puissantes alliances de l'univers d'Eve. De ces deux forces, BoB était la plus crainte. Forgée par d'innombrables conflits glorieux, commandée par le redouté Sir Molle, cette coalition de pilotes vétérans était généralement perçue comme la première puissance militaire de la galaxie. Face à eux, les hommes et les femmes d'Ascendant Frontier (ASCN) étaient surtout réputés pour leur immense capacité industrielle. Beaucoup plus nombreux que les pilotes de BoB, qui vivaient comme des seigneurs dans les régions sous leur domination, les fidèles d'ASCN travaillaient d'arrache-pied au développement de leur territoire : lancement de stations orbitales, de raffineries géantes, de base d'extraction lunaire, de chantiers spatiaux... Toutes leurs activités semblaient focalisées vers un seul rêve : développer les infrastructures économiques des systèmes sous leur tutelle, coloniser les mondes vierges des immensités o.o, s'enrichir et prospérer. L'aura d'ASCN et de son leader Cyvok avait encore grandi après le lancement en fanfare d'un Avatar, le tout premier vaisseau de classe Titan construit dans Eve, un monstre de puissance dont la fabrication avait coûté des sommes fabuleuses. Goutte d'eau fatidique ? Coïncidence ironique ? Deux jours à peine après l'inauguration officielle du Titan, Sir Molle annonçait l'état de guerre entre BoB et ASCN.

AUX ARMES !

Mais Cyvok ne fut pas pris par surprise. Ses espions avaient déjà détecté des concentrations de troupes suspectes dans Period Basis, la région de BoB frontalière avec les territoires ASCN de Paragon Soul. Pendant la première semaine, les combats furent d'ampleur limitée. Les deux adversaires s'observaient, se jaugeaient. Quelques escarmouches sanglantes confirmèrent la vaste supériorité tactique de BoB, mais les pertes restaient dérisoires pour un géant comme ASCN, dont on imaginait les chantiers tournant à plein



Le redoutable Sir Molle, probablement l'homme le plus puissant d'Eve.

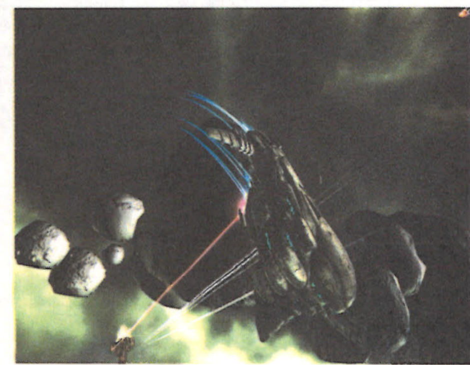
Sur cette carte de la moitié Sud d'Eve, on voit BoB en bleu et ASCN en violet.

régime pour sortir les cuirassés à la chaîne. Puis ASCN passa à l'offensive : espérant contrarier les plans de BoB et porter la guerre chez l'ennemi, une flotte importante lança un débarquement surprise vers la station de TPAR-G, système stratégique faisant la jonction entre Period Basis et Paragon Soul. Menée un vendredi matin vers 4 h (Eve Time), alors que les forces de BoB étaient à leur minimum, l'invasion comportait plusieurs vagues servant à établir un blocus du système, attaquer les bases lunaires déjà déployées par BoB et enfin, implanter de nouvelles bases fortifiées, têtes de pont nécessaires pour la conquête définitive de TPAR-G. Hâtivement planifiée et exécutée, l'opération tourna rapidement au désastre. La contre-attaque de BoB, malgré une infériorité numérique flagrante, désorganisa rapidement la complexe machinerie d'ASCN. Les flottes de couverture furent décimées par les lignes de cuirassés de BoB, supérieurement entraînées et équipées. Des espions dissimulés dans la fourmilière ASCN livraient à l'ennemi tous les secrets de leur hiérarchie, semant confusion et doute chez les combattants de première ligne. Forts de leur supériorité martiale et des renseignements tirés de l'écoute des communications tactiques d'ASCN, les loups de BoB massacrèrent des centaines de bâtiments de guerre d'ASCN en quelques heures. Les bases lunaires ASCN destinées à soutenir le siège de TPAR-G furent surprises en cours de construction et attaquées alors qu'elles n'avaient, bien souvent, ni canons opérationnels ni fuel nucléaire pour alimenter leurs boucliers. L'audacieuse attaque de TPAR-G se solda par l'un des plus terribles désastres militaires de toute l'histoire d'Eve.

GUERRE PSYCHOLOGIQUE

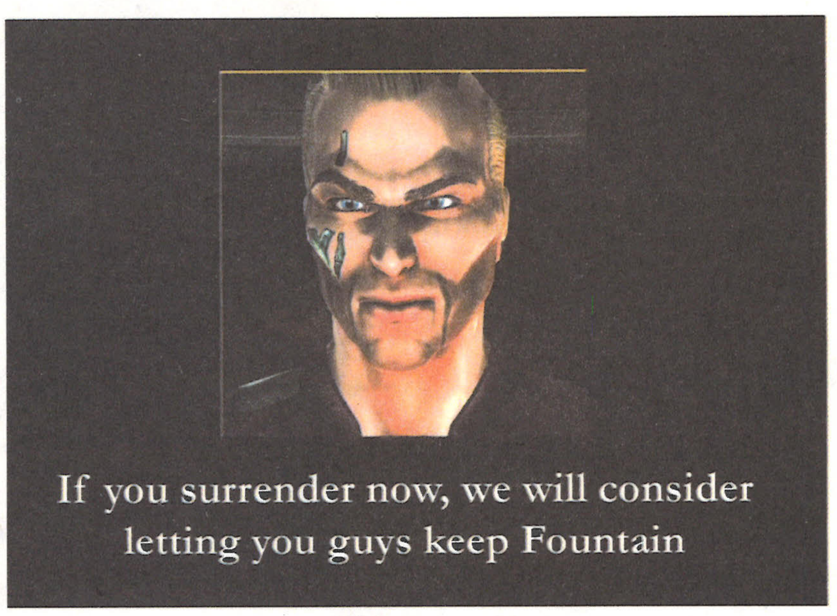
Dans les jours et semaines qui suivirent, la guerre se déroula en parallèle dans Paragon Soul, où ASCN

Les batailles mobilisent régulièrement plusieurs centaines de pilotes.



L'immense Titan est capable d'ouvrir des portes stellaires vers d'autres systèmes.



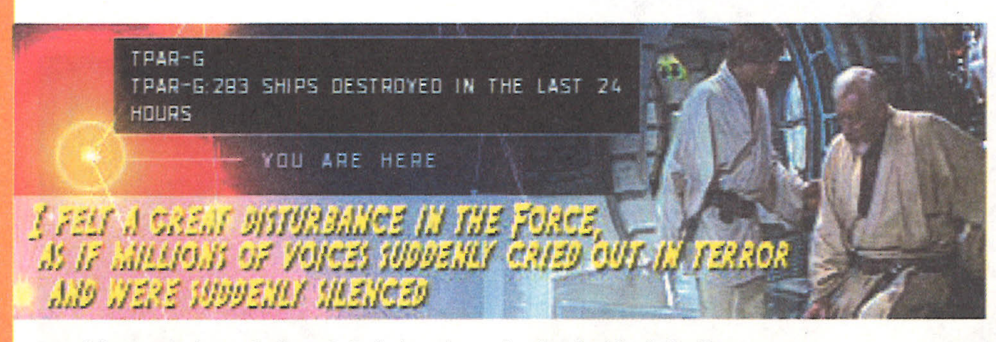


Au début de la guerre, Cyvok faisait preuve d'un optimisme un peu excessif...

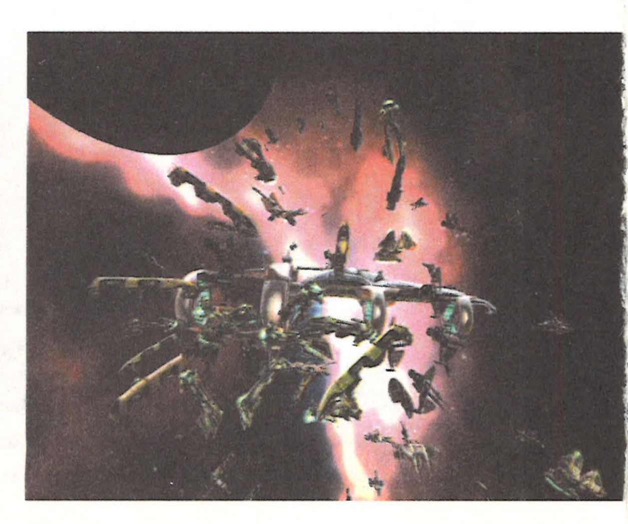
possédait cinq stations, et sur les forums galactiques. Rompus à l'art de la manipulation et de la propagande, les chefs de BoB ne cessèrent de se moquer publiquement des performances pitoyables de leurs adversaires, de ridiculiser les leaders d'ASCN et d'inciter les simples soldats à désobéir aux ordres et déserter pendant qu'ils le pouvaient encore. L'une de leurs attaques favorites était de critiquer la lâcheté de Cyvok, dont le Titan qui avait coûté tant de milliards restait invisible et inutile, prudemment gardé en réserve alors qu'il aurait dû donner l'exemple et combattre en première ligne. La seule timide apparition de l'Avatar se limita à un tir à longue portée de Doomsday Weapon vers une flottille de BoB. L'arme prodigieuse aurait pu carboniser tous les cuirassés en une fraction de seconde, mais la balise de visée déposée par les éclaireurs d'ASCN s'avéra mal placée et la décharge du Titan ne détruisit que ses propres hommes. Encore un échec piteux... Le moral était bas et l'accès de BoB aux communications internes d'ASCN était l'occasion parfaite pour contrer les messages d'encouragement de Cyvok et de ses amiraux, saper leur autorité et inciter à la méfiance des pilotes déjà démoralisés par l'incroyable raclée dont ils avaient été victimes à TPAR. Face à des pertes terribles, la taille d'ASCN, loin d'être un avantage, devint un handicap : puisque des milliers d'autres pourraient se sacrifier à leur place, les guerriers d'ASCN se bousculèrent pour ne pas passer devant. Les corporations qui vivaient dans la zone des combats avaient l'impression de porter tout le poids de la guerre sur leurs épaules, alors que leurs « amis » à l'arrière continuaient comme si de rien n'était, poursuivant leurs propres activités lucratives et contribuant au minimum à l'effort général. Déjà les premiers craquements se faisaient entendre dans le colosse aux pieds d'argile.

LA QUÊTE DU « SECOND FRONT »

L'assaut frontal paraissant sans espoir, Cyvok chercha alors à frapper BoB de flanc. Recrutant à grands frais mercenaires et pirates pour ajouter des guerriers expérimentés à ses troupes encore trop jeunes, il envoya une force expéditionnaire contourner largement le front et frapper Fountain, la plus riche des régions de BoB. Habitée par l'alliance Xelas, un vassal de BoB autorisé à vivre sur leur territoire en échange d'un tribut, Fountain semblait une proie facile. Une station fut conquise en quelques heures. Le but de la manœuvre était de gêner les opérations industrielles de BoB en massacrant leurs esclaves, les obliger à revenir dans leurs bases pour secourir leurs péons et parallèlement, de booster le moral défaillant des combattants d'ASCN. Hélas, contrairement aux espérances de Cyvok, BoB ne bougea pas le petit doigt pour défendre ses « alliés ». Sir Molle tenait Paragon Soul à la gorge et n'allait pas lâcher prise pour chasser quelques brigands dans son arrière-cour. Réalisant finalement que sa flotte de Fountain chassait des fantômes et qu'elle aurait été mieux employée à défendre ses propres territoires plutôt qu'à agresser des neutres et se faire des ennemis supplémentaires, Cyvok dut évacuer Fountain sans tambour ni trompette. Pendant ce temps-là, les stations de Paragon Soul tombaient comme des dominos.

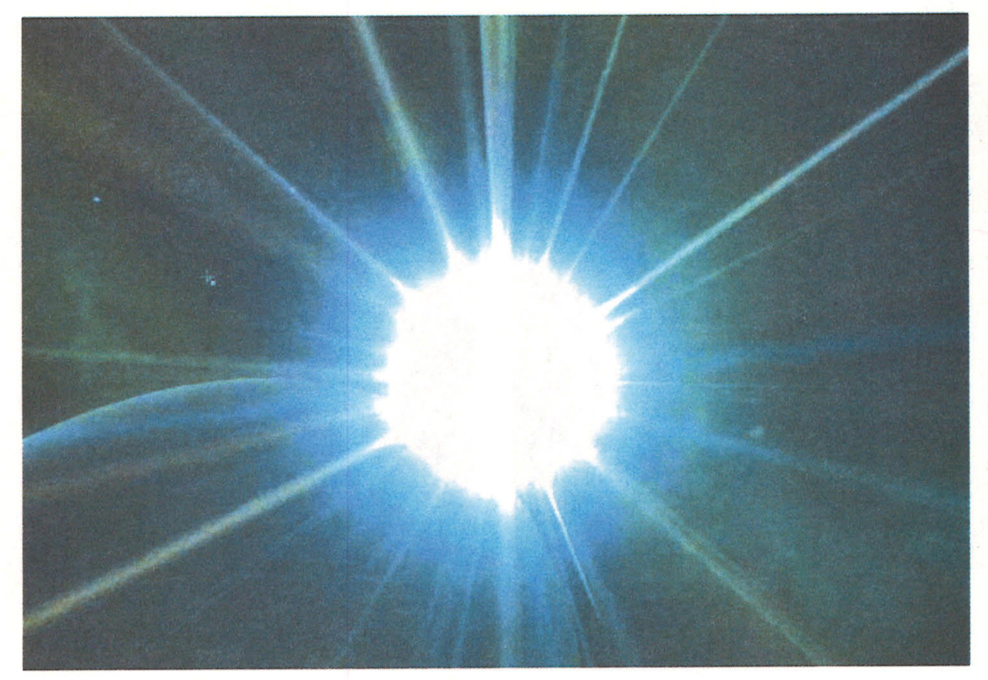


Pour célébrer ses victoires, sur les forums BoB créa de nombreuses bannières inspirées de Star Wars.





John McReedy, l'amiral en chef d'ASCN, semble porter une lourde responsabilité dans certaines défaites.



Doomsday Weapon... Si vous voyez le flash, il est déjà trop tard !

SAIGNÉ À BLANC

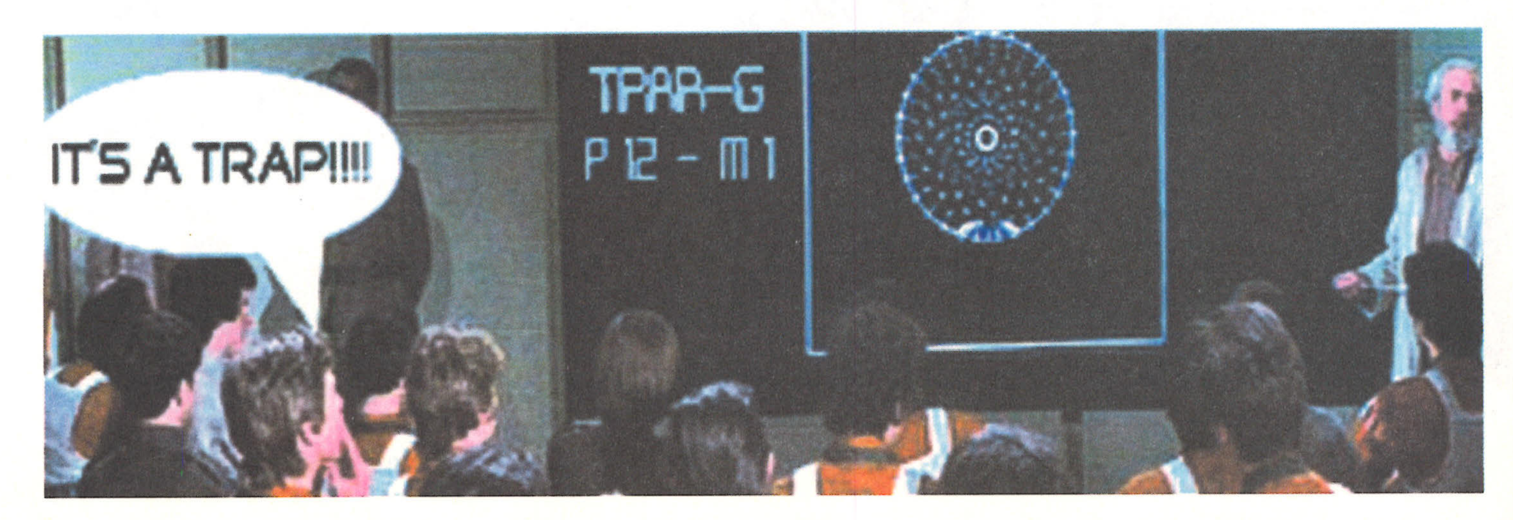
Le siège des bases lunaires est une opération complexe qui demande beaucoup de méthode, aussi bien en attaque qu'en défense. Les canons défensifs automatiques et l'énorme bouclier de ses ministations exigent que leurs assauts soient effectués par des détachements de Dreadnoughts, d'énormes supercuirassés extrêmement coûteux, qui doivent bombarder les bases lunaires pendant des heures pour faire tomber leurs défenses. Pendant tout ce temps, les Dreads sont terriblement vulnérables aux contre-attaques lancées par des forces plus légères, en particulier les nuages de chasseurs lâchés par les grands Carriers et les monstrueux Motherships. BoB montra rapidement sa supériorité à ce petit jeu, écrasant les lunes ennemies les unes après les autres et punissant systématiquement les efforts d'ASCN contre ses propres bases. Les ressources industrielles soi-disant illimitées d'ASCN montrèrent alors leurs carences, le nombre et la qualité des troupes mobilisées déclinant dramatiquement au bout de quelques semaines. C'est à cet instant que BoB gagna une nouvelle victoire psychologique. Alors qu'ASCN faisait son deuil de Paragon Soul et que les colonnes de réfugiés fuyaient en désordre vers l'arrière, Sir Molle fit son apparition sur le champ de bataille aux commandes d'un deuxième Titan.

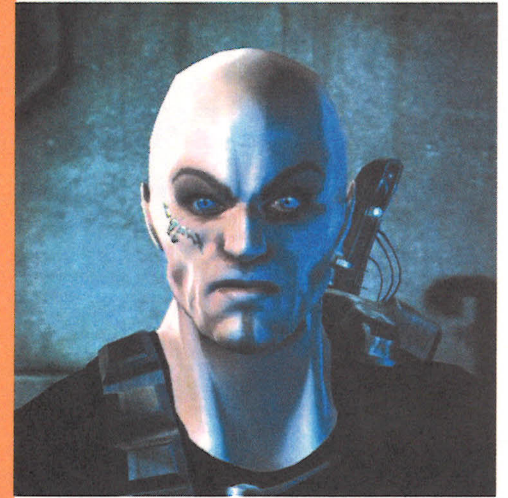
DESTRUCTION DE MASSE

ASCN venait de perdre son dernier avantage psychologique... Alors que Cyvok justifiait la faible utilisation au combat de son Titan en expliquant qu'il s'agissait plus d'un atout logistique que d'un navire de combat (pour sa capacité unique à transporter une flotte entière par hyper-espace), Sir Molle ne tarda pas à prouver le contraire. La construction d'un Titan nécessite des mois de travail collectif et une quantité astronomique de ressources rares, au point qu'il est inconcevable de prendre le moindre risque avec un navire aussi précieux. Pourtant, le chef de BoB n'hésitait pas à employer constamment son nouveau monstre en première ligne, défiant l'ennemi de venir le détruire. Les dernières batailles pour le contrôle de Paragon Soul se soldèrent par des catastrophes pour ASCN, où des douzaines de vaisseaux furent incinérés d'un seul coup par les tirs de Doomsday venus du Titan. Après des semaines de campagne, les forces de BoB sont finalement arrivées aux portes du système crucial AZN-D2 : la capitale d'ASCN, le cœur du plus

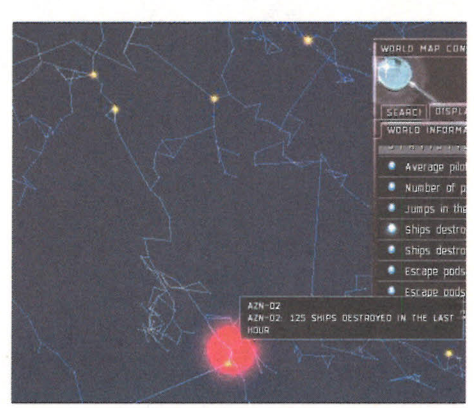
BoB a largement démontré sa supériorité dans les batailles rangées.







Blacklight, l'un des chefs de BoB, dirigeait personnellement quelques-unes des plus grandes victoires de son alliance.



Sur la carte galactique, le carnage dans AZN-D2 est parfaitement visible.



puissant empire industriel de la galaxie. Les soldats d'ASCN ont juré de défendre AZN-D2 à tout prix : plus un pas en arrière ! Les armes, le carburant et les munitions y ont été concentrés pour en faire une forteresse imprenable, sur laquelle BoB ne pourra que se casser les dents.

ASCN AU BORD DU GOUFFRE

À l'heure où je vous parle, depuis maintenant une semaine, les combats se poursuivent 24 h/24 dans AZN-D2. Quand je dis 24 h/24, ce n'est pas une façon de parler : les deux alliances organisent des rotations de leurs troupes de façon à maintenir une pression constante par-delà les fuseaux horaires. BoB a réussi à implanter une seule tête de pont dans le système, mais ne parvient toujours pas à mettre hors service les bases lunaires qui assurent la souveraineté d'ASCN. Une contre-attaque massive d'ASCN sur l'unique position de BoB a déclenché l'une des plus formidables batailles de l'histoire d'Eve. Bilan : cinq Dreadnoughts perdus pour ASCN et près de deux cents carcasses diverses éparpillées sur cinq cents kilomètres. Les deux Titans sont régulièrement employés et carbonisent des escadres entières, même si, pour l'instant, Sir Molle devance Cyvok 247 kills à 32. Bien que l'avenir paraisse très difficile pour ASCN, la victoire de BoB n'est pas encore acquise. L'histoire d'Eve a déjà largement prouvé qu'une alliance n'est jamais totalement vaincue, aussi longtemps que ses membres gardent espoir et continuent le combat sans se décourager.

Au-delà des Titans, des stations orbitales et des flottes de cuirassés, la vraie force d'Ascendant Frontier se trouve dans la motivation et la loyauté de ses quatre mille membres. Et, quoi qu'il arrive, même si leur cohésion se désagrège et si ASCN finit par lâcher prise, ses survivants auront eu la satisfaction d'écrire quelques-unes des pages les plus poignantes de l'extraordinaire histoire d'Eve.

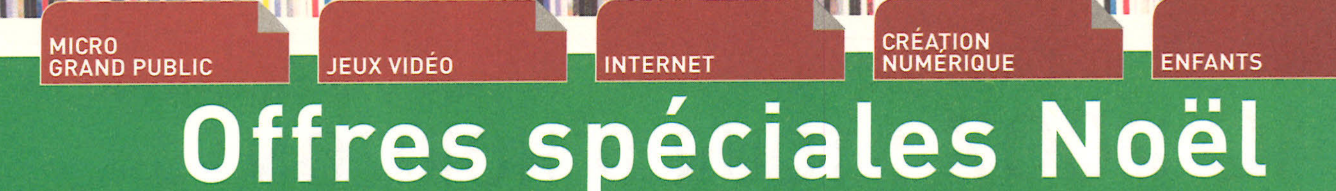
ATOMIC

DERNIÈRE MINUTE : Dix heures après la rédaction de cet article, les éclaireurs de BoB ont réussi à débusquer le Titan d'ASCN au fond de son repère secret et à le détruire alors que son pilote n'était pas aux commandes ! Nous aurions bien voulu interviewer Cyvok pour lui demander quel effet ça fait de perdre cent milliards aussi bêtement, mais aux dernières nouvelles, il insultait BoB pour leurs méthodes de voyous et quittait définitivement EVE...

Extrait d'une bande-annonce de propagande réalisée par BoB et claironnant la fin prochaine d'ASCN.







Offres spéciales Noël

Offrez des abonnements pour Noël à votre famille, vos amis ou à vous-même

économisez jusqu'à 50 %

sur le prix de vente en kiosque







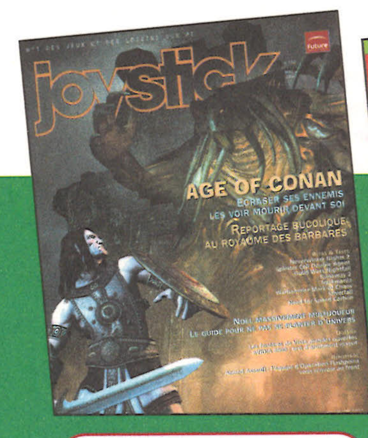
46 % D'ÉCONOMIE



49 % D'ÉCONOMIE



46 % D'ÉCONOMIE



46% D'ÉCONOMIE



46 % D'ÉCONOMIE



49 % D'ÉCONOMIE



31 % D'ÉCONOMIE

Abonnez-vous et réabonnez-vous en ligne à vos magazines favoris



www.mesmagazinesfavoris.fr

l'adresse favorite de vos magazines favoris

MMO 2007 : TOUR D'HORIZON

FAIRE LE POINT C'EST GÉNIAL, UNE FOIS QU'ON Y PREND GOÛT, ON N'ARRIVE PLUS À S'EN PASSER. C'EST MÊME DEVENU TOP PRIORITÉ SUR NOTRE LISTE DES BONNES RÉSOLUTIONS POUR L'ANNÉE. ALORS SANS PLUS ATTENDRE, FAISONS UN POINT SUR CE QUI NOUS ATTEND EN MATIÈRE DE JEUX ONLINE POUR 2007.

Aux dires de certains, les jeux de rôle massivement multijoueurs sont de véritables plaies pour le marché du jeu vidéo. Ils sont développés de manière à rendre la majorité des joueurs accros. Il n'y a jamais de fin et du contenu est régulièrement ajouté afin de fidéliser davantage les clients. Du coup, toutes les personnes qui tombent dans un MMO finissent par ne jouer qu'à ça et ne plus acheter d'autres produits. Mais il faut avouer que les jeux solo ont énormément de mal à s'imposer avec leurs petites quinzaines d'heures d'aventure (dans le meilleur des cas) pour environ 45 euros. Alors qu'un MMO à 19 euros peut, même si vous ne souscrivez pas à l'abonnement mensuel, vous occuper des heures tous les jours pendant votre mois de gratuité.

L'ATTAQUE DES CLONES

Bien que tout le monde s'accorde à dire qu'un MMO qui fonctionne est une véritable mine d'or, n'oublions pas que le marché commence à être sérieusement saturé. Bon nombre de projets ne voient jamais le jour ou vivote quelques mois avant de rendre l'âme. Malgré ces risques d'échec, les MMO en cours de développement sont toujours plus nombreux et promettent monts et merveilles en annonçant qu'ils sont différents des autres. Pourtant, on s'aperçoit que l'influence de World of Warcraft pèse sur les épaules des développeurs qui ne cessent de proposer des instances, des champs de bataille et autres (bonnes/mauvaises) idées tirées de WoW. On va finir par se retrouver devant une multitude de MMO identiques au lieu de voir des produits plus ciblés et moins populaires apparaître. Il faudrait que certains se mettent dans le crâne que le marché de WoW est déjà pris par... WoW. Et qu'il n'est pas nécessaire d'avoir sept millions d'abonnés pour vivre en proposant quelque chose de réellement différent. Il suffit de regarder du côté de CCP et de son EVE Online. Malheureusement, au vu des titres qui arrivent en 2007, ça paraît difficile de voir débarquer la perle rare. Ce qui ne nous empêchera pas de nous éclater sur certains titres. Évidemment, tous les projets en cours ne sont pas traités dans ces pages, comme Burning Crusade. Puisqu'il s'agit d'une extension de World of Warcraft et non d'un nouveau MMO. Quant à Vanguard, nous avons eu l'occasion d'en parler plus en détails en Net News, dans ce numéro. Pour le reste, c'est en dessous que ça se passe.

CYD

AGE OF CONAN : HYBORIAN ADVENTURES

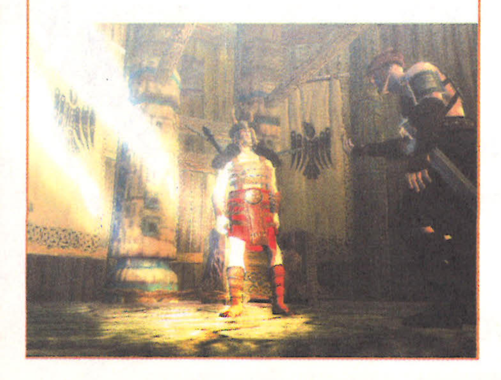
Éditeur : Funcom

Développeur : Funcom

Site : www.ageofconan.com

Sortie : Deuxième trimestre 2007

Les amateurs de l'univers créé par Robert E. Howard vont enfin pouvoir traîner leurs guêtres dans le monde de Conan. Bien qu'Age of Conan soit un MMO, les premières phases de jeu seront axées solo. Ceci afin de développer son personnage tranquillement en suivant un scénario aidant à se préparer à vos futures aventures. La progression du héros se déroule de manière classique : en gagnant des points d'expérience et des niveaux. Pour ce qui est des diverses classes proposées, elles sont accessibles au fur et à mesure de votre évolution et non pas dès la création du personnage. Le point fort de ce titre sera la construction de cités et les affrontements PvP lors de sièges. En revanche, prévoyez peut-être de changer de PC car Age of Conan s'annonce particulièrement gourmand.



LORD OF THE RINGS ONLINE

Éditeur : Codemasters

Développeur : Turbine

Site : http://lotro.turbine.com

Sortie : Printemps 2007



Sans exagérer, on peut dire que tous les fans d'heroic fantasy ont voulu un jour fouler les terres du monde créé par J.R.R. Tolkien. Pour ceux qui sortiraient de leur grotte, figurez-vous que votre rêve va devenir réalité (ou cauchemardesque) grâce à Turbine. Lord of The Rings Online vous place dans la peau d'un Hobbit, Elfe, Humain ou Nain qui devra suivre toute une série de quêtes dirigées par une trame principale. L'histoire prend place juste après que Frodo a quitté la Comté avec l'Anneau unique. Évidemment, vous pourrez rencontrer les membres de la Communauté de l'Anneau au fil de votre progression mais vous ne jouerez pas l'un d'entre eux. À l'heure actuelle, ce MMO est prévu sans affrontements entre joueurs et sans pouvoir incarner la faction de Sauron. Ce qui devrait limiter les possibilités offertes et, entre nous, ça ne s'annonce pas terrible quand même.



AION : THE TOWER OF ETERNITY

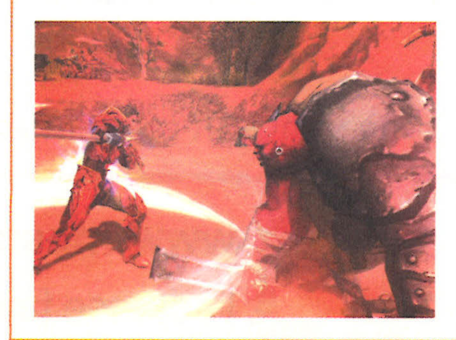
Éditeur : NCsoft

Développeur : NCsoft

Site : http://eu.plaync.com/fr/games/overview/aion/

Sortie : 2007

En cours de développement chez les studios coréens de NCsoft, Aion devrait s'imposer comme un MMO relativement original du fait que les joueurs pourront voler. Cette action devrait être disponible pour votre personnage assez rapidement par le biais d'une compétence et permettra de vous déplacer librement dans les cieux. Un autre point important pour ce MMO est la présence d'une faction contrôlée par l'ordinateur qui sera amenée à fourrer son nez dans les affaires des joueurs. En plus de tous ces éléments accrocheurs, Aion possède un design aguichant et un moteur 3D qui en met plein les yeux. Mais on est tous impatient de voir débarquer les premières armées de bot et de farmer sur les serveurs, NCsoft oblige !







WARHAMMER ONLINE : AGE OF RECKONING

Éditeur : EA

Développeur : EA Mythic

Site : www.warhammeronline.com

Sortie : Troisième trimestre 2007

Warhammer est la licence à la mode ces derniers temps. Jeu de plateau et jeu de rôle à l'origine, Warhammer est aujourd'hui dérivé en bon nombre de jeux de stratégie en temps réel. Naturellement, il lui manquait un MMO et c'est Mythic, les créateurs de Dark Age of Camelot, qui vont s'en charger. Ne vous attendez pas à chanter vos exploits, mandoline à la main, en plein milieu d'une auberge. Ici, la violence prime et le sang va couler à flots puisque l'expérience de jeu est résolument orientée vers le PvP (affrontements entre joueurs). Avec la centaine de techniques de combats mises à disposition, et des créatures réagissant intelligemment, Mythic prévoit des combats très tactiques. On espère juste qu'il y aura autre chose que des nains et des orcs car pour l'instant, les développeurs ne montrent pas grand-chose de plus.





TABULA RASA

Éditeur : NCsoft

Développeur : Destination Games

Site : http://eu.playtr.com/fr/

Sortie : Premier trimestre 2007

Tabula Rasa est le nouveau projet tout droit sorti de l'imagination de Richard Garriott, le papa d'Ultima. Ce monde futuriste plonge le joueur en plein cœur d'une guerre intergalactique dans laquelle il faut repousser une race extra-terrestre nommée Bane. Axé principalement sur l'action, le gameplay de Tabula Rasa devrait être plus proche d'un PlanetSide que d'un MMO dit classique. Malheureusement, le contenu proposé par ce titre reste encore assez flou que ce soit au niveau des classes, des pouvoirs ou en encore des événements prévus pour occuper les joueurs de tout horizon. Visuellement ça en met plein les yeux, reste à voir ce que tout ça va donner concrètement lors de la sortie.



2MOONS

Éditeur : Acclaim

Développeur : Pas annoncé

Site : http://2moons.acclaim.com

Sortie : 2007

2Moons est le projet ambitieux dirigé par David Perry, créateur de MDK, Earthworm Jim et j'en passe ainsi que fondateur de Shiny Entertainment. Ce MMO sera développé spécialement pour satisfaire un public adulte. Tout est mis en œuvre pour faciliter l'accès à ce monde agressif et violent dans lequel les combats sont orientés avec une jouabilité très arcade. Notez que ce titre devrait être gratuit. Mais malgré toute la pub qu'Acclaim fait autour du petit génie David Perry et de son futur MMO, il faut tout de même savoir que 2Moons est une adaptation d'un MMO coréen nommé Dekaron. Donc déjà niveau créativité, on a vu mieux. Affaire à suivre.

DUNGEON RUNNERS

Éditeur : NCsoft

Développeur : NCsoft

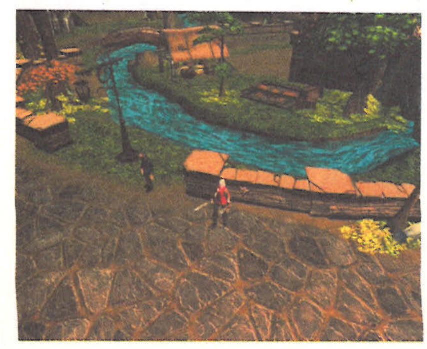
Site : http://fr.dungeonrunners.com

Sortie : 2007



Bien que Dungeon Runners soit plus proche d'un Diablo-like que d'un MMO, il a une place dans ces pages car il ne sera jouable que via le Net. Aux dernières nouvelles, NCsoft ne prévoit aucun abonnement pour ce titre qui vous permettra de tuer des monstres à la chaîne afin de récupérer le meilleur équipement pour votre avatar. Pour cela, il suffit de se rassembler dans un lieu public en jeu afin de former un groupe avec d'autres joueurs et partir pour des donjons privés, accessibles uniquement pour vous et vos compagnons d'armes. Dungeon Runners est prévu pour être en constante évolution en apportant lieux, monstres et pouvoirs supplémentaires par de biais de patchs et extensions.





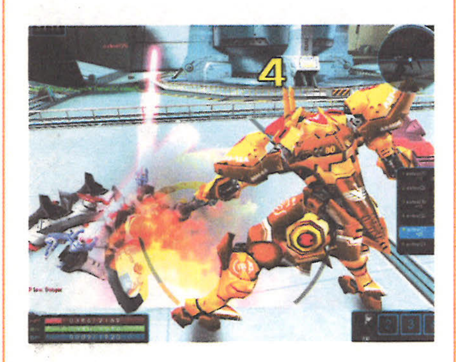
EXTEEL

Éditeur : NCsoft

Développeur : NCsoft

Site : http://eu.exteel.com/fr/

Sortie : 2007



Exteel est clairement axé sur de l'action pure et dure et des affrontements entre joueurs. Dans cet univers futuriste, vous incarnez un robot géant afin d'exploser avec classe vos adversaires. Naturellement, il est possible de personnaliser sa boîte de conserve en l'améliorant au niveau de sa vitesse, sa résistance et sa puissance d'attaque. Tout un choix d'arsenal est proposé pour varier ses techniques de combats que ce soit au corps à corps ou à distance. Malgré des explosions qui vont bien et des robots au design accrocheur, reste à voir si ce titre nous gardera en haleine plus de quelques jours.





HUXLEY

Éditeur : Webzen

Développeur : Webzen

Site : www.webzengames.com

Sortie : 2007

Un First Person Shooter dans un univers persistant, voilà ce que propose Huxley. Un PlanetSide-like dans lequel vous devrez accomplir des quêtes et faire progresser votre personnage. Mais l'intérêt principal est évidemment de se mettre joyeusement sur la tronche entre joueurs. Les divers objectifs à accomplir dans le monde devrait influer sur son évolution. Encore une fois, rien de réellement concret n'a filtré de ce titre. Il faudra attendre de posséder une version jouable entre les mains pour voir ce qu'il propose de plus qu'un moteur graphique qui dépote.







SOUL OF THE ULTIMATE NATION

Éditeur : Webzen

Développeur : Webzen

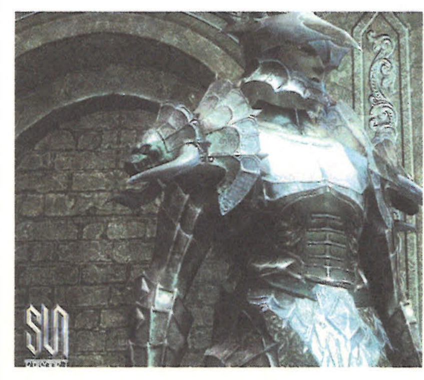
Site : www.webzengames.com

Sortie : Un jour en 2007



Toujours du côté de chez Webzen, on retrouve un autre MMO tout aussi attirant visuellement que Huxley. À l'heure actuelle, c'est d'ailleurs un des principaux arguments de vente pour Soul of the Ultimate Nation, SUN pour les intimes. Ce titre affiche des environnements somptueux, des personnages qui ont du style et qui se battent avec classe. Pour le reste, on ne sait pas grand-chose de plus. Webzen parle de différents stages à sélectionner pour entrer en bataille avec des maps diverses et des niveaux de difficultés variables. Tout ça reste assez flou quand même.





LES CHRONIQUES DE SPELLBORN

Éditeur : Frogster Interactive

Développeur : Khaeon

Site : http://tcos.com

Sortie : Premier trimestre 2007

Utilisant le fameux moteur Unreal Engine, The Chronicles of Spellborn propose d'incarner un héros dans un monde heroic fantasy, pour changer. Outre cet environnement déjà utilisé par la majorité des MMO, Spellborn proposera un système de combat PvP avec des tournois en arène, des quêtes et tout un tas d'autres choses classiques. Ce qui ne veut pas dire que ce titre soit forcément moins bon qu'un autre, bien au contraire. Il ne reste qu'à prendre tout ça en main pour voir à quel point l'action peut attirer et intéresser les joueurs déjà accros à d'autres MMO.







HERO'S JOURNEY

Éditeur : Pas annoncé

Développeur : Simutronics

Site : www.play.net/hj/

Sortie : Un jour en 2007



Simutronics invite les joueurs à rejoindre les champs de bataille de Hero's Journey développé avec un moteur graphique maison. Au menu des réjouissances, rien de bien extraordinaire ne ressort de ce titre. On évolue dans un environnement médiéval fantastique en maniant mage, archer et autres guerriers afin de pourfendre du monstre à tour de bras. Hero's Journey fait partie de ces « petits » MMO qui n'apportent rien par rapport à ce qui existe déjà. Attendons de voir si ce titre arrive à proposer un gameplay suffisamment accrocheur avant de lui tirer dessus.





PIRATES OF THE BURNING SEA

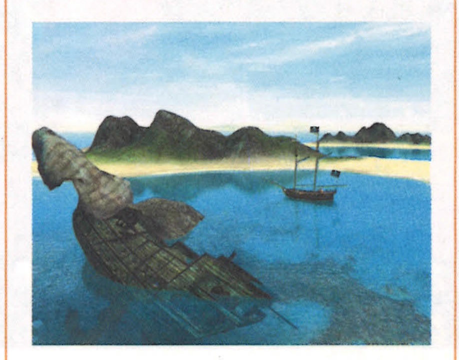
Éditeur : Pas annoncé

Développeur : Flying Lab

Site : www.burningsea.com

Sortie : Juin 2007

Le monde du MMO accueille enfin un peu de fraîcheur dans ses rangs avec la venue de Pirates of the Burning Sea. Aux oubliettes les elfes, nains et autres trolls, ici le voyage commence en pleine mer des Caraïbes, au temps des pirates. Créez votre personnage, naviguez, faites du commerce et créez votre légende en hissant le pavillon noir. Qui sait, peut-être allez-vous devenir aussi célèbre que Jack Sparrow.







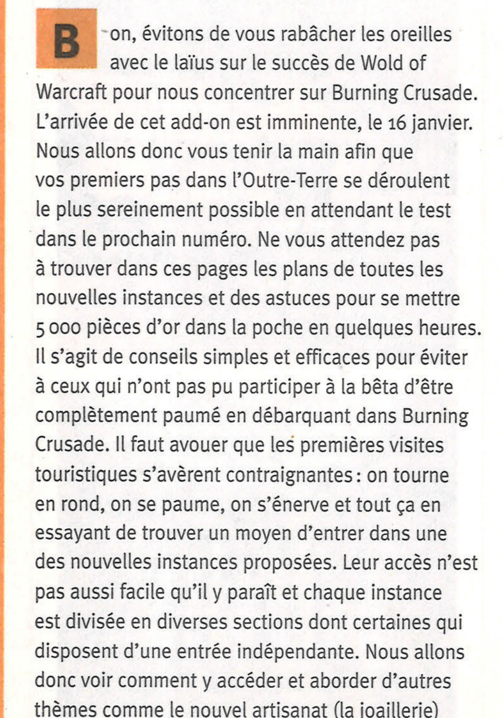
BURNING CRUSADE

AVANT DE VOUS PRÉCIPITER DANS L'OUTRE-TERRE DÈS LA SORTIE DE L'EXTENSION DE WORLD OF WARCRAFT, LISEZ CES QUELQUES CONSEILS PRATIQUES POUR REPÉRER LES NOUVELLES INSTANCES PLUS FACILEMENT. UNE SORTE DE MINIGUIDE DU ROUTARD À PLACER DANS VOTRE INVENTAIRE À CÔTÉ DE VOS POPOS ET AUTRES ARMES MAGIQUES.



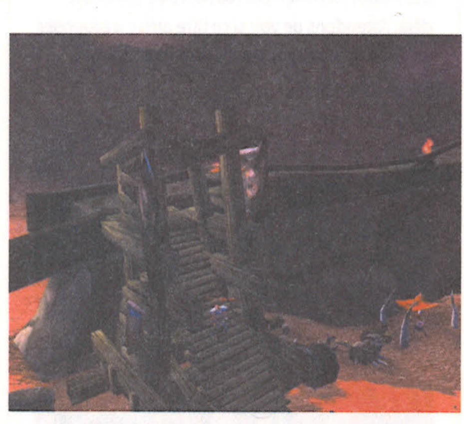
5 000 Pièces d'or pour chevaucher une monture volante élite, ouch. On n'a pas fini de voir des annonces de ventes de PO sur les serveurs.

À quand les troncs d'arbre en guise d'arme pour les Taurens ? Parce que c'est bien d'afficher des PNJ avec mais on les veut vraiment en jeu, nous.



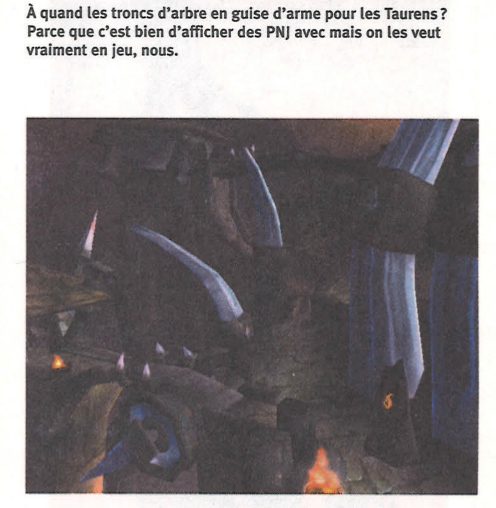
Bon, évitons de vous rabâcher les oreilles avec le laïus sur le succès de Wold of Warcraft pour nous concentrer sur Burning Crusade. L'arrivée de cet add-on est imminente, le 16 janvier. Nous allons donc vous tenir la main afin que vos premiers pas dans l'Outre-Terre se déroulent le plus sereinement possible en attendant le test dans le prochain numéro. Ne vous attendez pas à trouver dans ces pages les plans de toutes les nouvelles instances et des astuces pour se mettre 5 000 pièces d'or dans la poche en quelques heures. Il s'agit de conseils simples et efficaces pour éviter à ceux qui n'ont pas pu participer à la bêta d'être complètement paumé en débarquant dans Burning Crusade. Il faut avouer que les premières visites touristiques s'avèrent contraignantes : on tourne en rond, on se paume, on s'énerve et tout ça en essayant de trouver un moyen d'entrer dans une des nouvelles instances proposées. Leur accès n'est pas aussi facile qu'il y paraît et chaque instance est divisée en diverses sections dont certaines qui disposent d'une entrée indépendante. Nous allons donc voir comment y accéder et aborder d'autres thèmes comme le nouvel artisanat (la joaillerie) ou encore les nouvelles réputations. Gardez en tête que toutes ces infos sont liées au contenu du jeu qui peut être modifié dans les semaines ou mois à venir en fonction de l'arrivée des patches.





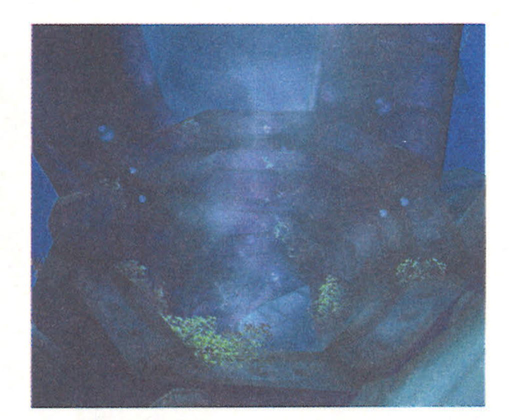
CITADELLE DES FLAMMES INFERNALES

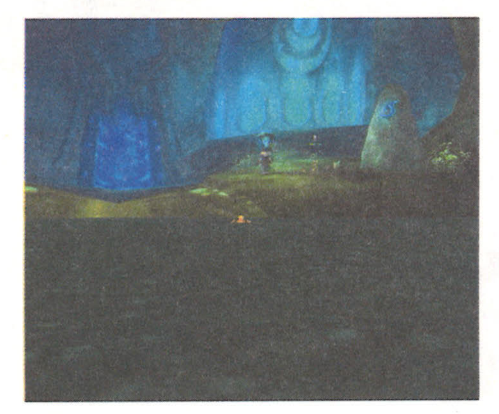
Sachez que la grande route centrale de l'Outre-Terre permet d'arriver devant la Citadelle mais pas d'y entrer. Pour ça, il faut passer par la route secondaire partant du bastion de l'honneur ou de Thrallmar (selon votre faction). Vous réussirez alors à entrer sans encombre. Si vous désirez vous rendre au niveau des Remparts et des Salles Brisées, il suffit de monter sur la corniche pour chercher la pierre de rencontre près des patrouilles orcs. La clé pour les Salles Brisées se trouve sur le dernier boss de la Fournaise de Sang. Pour accéder à la Fournaise, il faut monter sur les remparts par l'escalier et continuer jusqu'au bout. Enfin, pour entrer dans le Repaire de Magtheridon, il est nécessaire de contourner la Citadelle vers l'ouest. Descendez la grande pente pour arriver au portail de raid.



RÉSERVOIR DE GLISSEROC

Au centre nord du Marécage de Zangar se trouve le lac des serpents. Rendez-vous dans cet endroit où il y a des tuyaux qui sortent de l'eau. Plongez au centre du complexe afin de trouver un passage : un gros tuyau agrémenté de bubulles d'air et d'algues. Quand vous remontez à la surface, vous pouvez voir la pierre de rencontre. Face à vous, se trouve le





portail de Raid. À l'est, il y a la Basse Tourbière. Complètement à l'ouest, vous trouverez l'Enclos aux Esclaves. Et devant vous légèrement sur la gauche est situé le Caveau de la Vapeur.

AUCHINDOUN

Dirigez-vous en plein Désert des Ossements. Descendez par un des passages afin de vous retrouver au centre des bâtiments à côté de la pierre de rencontre. En partant de cette pierre, vous aurez accès à quatre instances : Tombes-Mana (au nord), Cryptes Auchenoï (à l'ouest), Salles de Sethekk (à l'est) et le Labyrinthe des Ombres (au sud). Notez que la clé pour accéder au Labyrinthe des Ombres se trouve sur le dernier boss des Salles de Sethekk.



DONJON DE LA TEMPÊTE

Là, les choses se compliquent puisqu'il faut posséder une monture volante ou la forme de corbeau pour les druides. Une fois le détail du transport réglé, dirigez-vous vers l'est du Raz-de-Néant. Le grand bâtiment qui se présente devant vous n'est autre que l'instance Raid. Au nord-ouest se situe la Botanica, au sud-est la Mechanaar et, au nord-est, vous trouverez l'instance Arcatraz. La clé permettant l'accès pour l'Arcatraz se fabrique en accomplissant une quête se trouvant dans la région du Raz-de-Néant.



LES GROTTES DU TEMPS

On quitte quelques instants l'Outre-Terre pour se diriger vers une région que vous devez tous connaître : Tanaris. Partez dans le désert vers le sud-est pour tomber face à une montagne qui abrite des dragons positionnés devant une grotte. Rendez-vous au fond de la grotte avec votre jolie monture épique pour découvrir les différentes instances. Sachez qu'il faut terminer Fort-de-Durn pour accéder à la Porte des Ténèbres et qu'il faut accomplir une quête spéciale pour participer à la Bataille du Mont Hyjal.

KARAZHAN

Payez-vous le trajet jusqu'au Bois de la Pénombre ou jusqu'au Marais des Chagrins, selon votre faction. Rendez-vous ensuite au défilé du Deuillevent qui se situe entre ces deux zones. Vers le sud, vous trouverez une tour gigantesque dont l'entrée principale est gardée par trois PNJ (Personnage Non Joueur). Ces derniers vous demanderont d'accomplir une quête

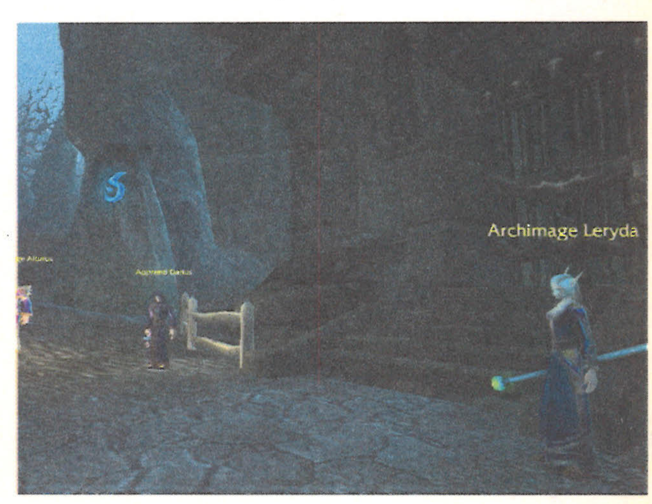




(niveau 68) permettant d'obtenir la clé. Si vous contournez l'entrée principale, vous pouvez passer par les escaliers pour accéder à la corniche où se situe l'entrée secondaire qui nécessite également de posséder la fameuse clé citée quelques lignes plus haut. Notez que cette deuxième entrée permet de gagner du temps quand vous aurez bien avancé dans l'instance, c'est-à-dire après avoir tué les premiers boss.

LES RÉPUTATIONS

Comme vous le savez, le système de réputation permet de se payer des objets plus ou moins intéressants selon son rang (amical, honoré, révéré). Selon les factions, il faut accomplir une ou plusieurs quêtes spécifiques pour passer « exalté ». C'est donc sans surprise que




L'arrivée sur l'Outre-Terre est un poil chaotique. Au moins, le ton est donné.



l'on voit apparaître de nouvelles réputations avec l'arrivée de Burning Crusade. Nous allons donc faire un point de ce que vous trouverez dans l'Outre-Terre en matière de réputations. Alors, pour augmenter celle du Bastion de l'Honneur ou de Thrallmar, il suffit d'accomplir toutes les quêtes présentes dans la première zone de l'Outre-Terre : la Péninsule des Flammes Infernales. Vous pourrez ainsi monter « honoré » sans trop de soucis. Concernant la réputation Expédition Cénarienne, il faut vous rendre au Marécage de Zangar mais également à la Péninsule des Flammes Infernales, au Raz-du-Néant et dans les Tranchantes. Quant à la réputation Sporeggar, elle se monte au Marécage de Zangar. Des quêtes spéciales selon votre rang seront alors accessibles. Pour passer Neutre, tout commence au Vallon des Pontes situé au sud-ouest du Marécage de Zangar, pour la suite rendez-vous dans le Village de Sporeggar. Si ces factions ne vous inspirent pas, vous pouvez toujours augmenter votre niveau de réputation Kurenai (alliance) ou Mag'har (horde). Pour monter ces dernières, la zone principale est Nagrand, la plupart des humanoïdes présents donnent de la réputation. Notez qu'il existe un camp de Kurenai au Marécage et un camp de Mag'har à la Péninsule des Flammes Infernales. Concernant les réputations Aldor et Clairvoyants, il va falloir faire un choix puisque ces deux factions se détestent. Quoi qu'il en soit, des quêtes sont disponibles à Shattrath, la capitale de l'Outre-Terre et également au Raz-du-Néant ainsi qu'à la Vallée d'Ombrelune. Enfin, les points de réputation Consortium peuvent s'augmenter via des quêtes situées à Nagrand et à Foudreflèche, capitale de la zone Raz-du-Néant. Déjà, avec tout ça, vous avez de quoi vous occuper. Naturellement, les zones extérieures ne sont pas les seuls endroits permettant de monter les diverses réputations. Voilà la liste de celles liées aux nouvelles instances :

- Réputation Bastion de l'Honneur ou Thrallmar : Citadelle des Flammes Infernales.
- Réputation Sporeggar et Expédition Cénarienne : Réservoir de Glisseroc
- Réputation Consortium : Tombes-Mana
- Réputation Sha'tar : Labyrinthe des Ombres et Donjon de la Tempête
- Réputation Gardiens du Temps : Les Grottes du Temps.
- Réputation l'Œil Pourpre : Karazhan

ARTISANAT

Étant donné que nous n'avons pas la place de lister toutes les nouvelles recettes des différents artisanats, nous allons nous concentrer sur l'endroit où se situent les PNJ (Personnage Non Joueurs) nécessaires pour passer votre niveau de craft au-delà de 300. Et ça va aller très vite puisque les maîtres artisans sont dans la première zone (Bastion de l'honneur ou Thrallmar) selon que vous soyez de l'Alliance ou de la Horde. Vous en trouverez également dans la ville basse de Shattrath.
Concernant le nouvel artisanat Joaillerie, vous n'aurez pas de mal à trouver des Apprentis pour vous enseigner les bases. Alors autant commencer à stocker tout de suite les matériaux nécessaires pour rapidement évoluer dans cette branche. Cuivre, fer, mithril et thorium font partie de la liste de minerais à posséder en avance. N'oubliez pas que la compétence Prospection permet de chercher des pierres précieuses dans des minerais. Cela en détruit cinq à la fois et permet de trouver jusqu'à trois pierres. Bon craft !

CYD





World of Warcraft

LES HÉROS D'AZEROTH PASSÉS AU CRIBLE

LE MMORPG WORLD OF WARCRAFT RASSEMBLE DES MILLIONS DE JOUEURS DANS LE MONDE. MAIS SAVEZ-VOUS QUI SE CACHE DERRIÈRE LES ELFES ET LES ORCS QUI COMPOSENT SON UNIVERS ? VOICI QUELQUES PORTRAITS CARICATURAUX DE CES JOUEURS, QUE VOUS AVEZ SÛREMENT DÉJÀ CROISÉS LORS DE VOS AVENTURES...

Son Altesse

LE RÔLISTE

• **Âge moyen :** 245 années elfiques.

• **Signe distinctif :** Un background recherché. Le rôliste est toujours orphelin, son village a été brûlé quand il était petit et un forgeron l'a accueilli, en lui donnant une épée rouillée. Cela a fait naître sa rage de vaincre. Pourtant, un an et demi de jeu plus tard, le bellâtre est toujours niveau 38. Parler ou XP, il faut choisir.

Le rôliste a souvent tendance à confondre jeu de rôle et « cyber sexe ». Emotes suggestives et danses à poil dans les auberges, sont monnaie courante.

La fraîcheur des dialogues fera rougir le Marquis de Sade : « Gandleouf dit à Lasgolenne qu'il lui arrache la culotte ». Amis de la poésie, bonjour !

• **Où le trouver :** Dans Stormwind, en train de lire des poèmes de sa composition ou dans Feralas cherchant l'amour derrière un buisson.

• **Comment s'en faire un ami :** Se faire passer pour une princesse dépravée, est sûrement la meilleure méthode. Ou alors lui dire ô combien vous adorez les Hobbits et que vous possédez une réplique de l'Anneau unique autour de votre cou.

• **Comment le fâcher :** En lui parlant technique : DPS ou instances à 40. Si vous ajoutez à cela un beau langage SMS, piqué à votre petit frère, c'est sûr, vous finirez dans son Ignore List !





LE « KEVIN »

• **Âge moyen :** 12 ans et demi.

• **Signe distinctif :** L'orthographe inattendue. Il ne sait pas écrire avec plus de trois lettres par mot. « Ya lé H2 ki atak » ou « Kikoololasv » font partie du pack linguistique requis.

Un autre signe important est sa disponibilité. Matin, midi et soir, le jeunot est toujours présent pour jouer. Mais que fait l'Éducation nationale ? Attention, ce compagnon enthousiaste n'est pas vraiment un bon allié. Boulettes et ninja loot sont au rendez-vous avez lui. Et puis de toute façon, rien n'est jamais de sa faute car : « c'est le bug du lag ! ». À bon entendeur...

• **Où le trouver :** Il aime taxer de l'argent et brailler dans Orgrimmar. S'il joue elfe, il y a de fortes chances de le trouver coincé près d'un arbre à Ashenvale.

• **Comment s'en faire un ami :** En lui donnant des pièces d'or !

• **Comment le fâcher :** En lui demandant s'il est toujours puceau.



LE « NO LIFE »

• **Âge moyen :** 30 ans.

• **Signe distinctif :** Il gère son jeu comme une start-up. Chef de guilde ou au moins officier, il s'investit à fond depuis qu'il a été licencié. N'importe comment, son boulot lui prenait trop de temps. Roi du tableau Excel des gros loots de Naxxramas, il a également créé le site Web de sa guilde.

Il passe ses journées à poster sur les forums officiels depuis que sa compagne l'a quitté mais il voit la vie du bon côté : Full Tier 3 avec un/play de 183 jours, c'est quand même super.

• **Où le trouver :** Dans une grosse instance. Ou alors il fait du business à l'hôtel des ventes.

• **Comment s'en faire un ami :** Le No Life n'a pas d'amis, c'est une perte de temps. En plus, les amis peuvent potentiellement roller sur des objets qui l'intéresse.

• **Comment le fâcher :** En lui demandant quand s'arrêtent ses Assedic.

LA GARCE

• **Âge moyen :** 19 ans.

• **Signe distinctif :** Adore faire comprendre que c'est une pauvre créature perdue dans un jeu de garçons. Elle n'oublie jamais un accord lorsqu'elle parle et passe sa vie sur Ventrilo. Une fille qui joue, faut que ça se sache ! Allumeuse (beaucoup) elle passe vite aux choses sérieuses dès qu'elle a flairé le bon pigeon. Cyber sexe par ci, petit mail en jeu cochon par là. De quoi secouer sérieusement toute la testostérone de World of Warcraft.

• **Où la trouver :** Elle n'arrête pas de parler sur les canaux de discussion. Et elle danse sur la boîte aux lettres d'Ironforge, histoire que tout le monde la voie.

• **Comment s'en faire une amie :** En lui disant que c'est la plus belle et la plus fantastique des filles que vous connaissez. Cependant, ne vous attendez pas à la rencontrer « réellement » pour autant. La garce est allumeuse mais frileuse et vous filera, au mieux, son adresse MSN.

• **Comment la fâcher :** En l'ignorant, simplement. Ou en lui expliquant que vous, votre truc, c'est de faire de l'xp.



LE « NOOB »



• **Âge moyen :** De 7 à 77 ans.

• **Signe distinctif :** Il est complètement paumé. Il ne sait pas lire les quêtes et se perd toujours dans Undercity. Son seul et unique ami : le Maître de jeu, qu'il va contacter pour tout et surtout pour rien. Il est guerrier presque 60 et n'a pas sa posture défensive. Il est démoniste mais ne peut pas invoquer de démons... Tout le monde le fuit et lui, il ne comprend pas pourquoi. « Ouais, mais c'est mon premier jeu, moi, faut se mettre à ma place ! ». Le pauvre.

• **Où le trouver :** Au milieu de l'océan. Il a voulu visiter et est tombé à l'eau. Résultat, il est obligé de nager pendant dix heures pour rejoindre la rive.

• **Comment s'en faire un ami :** En le groupant. Mais attention, il risque de ne plus vous lâcher ensuite.

• **Comment le fâcher :** En lui donnant rendez-vous dans Stormwind, devant la boutique de fleurs. Il ne trouvera jamais. Ou en lui parlant des quêtes de réputation du Cercle Cénarien que vous êtes en train de faire.

L'EXPLORATEUR

• **Âge moyen :** La trentaine.

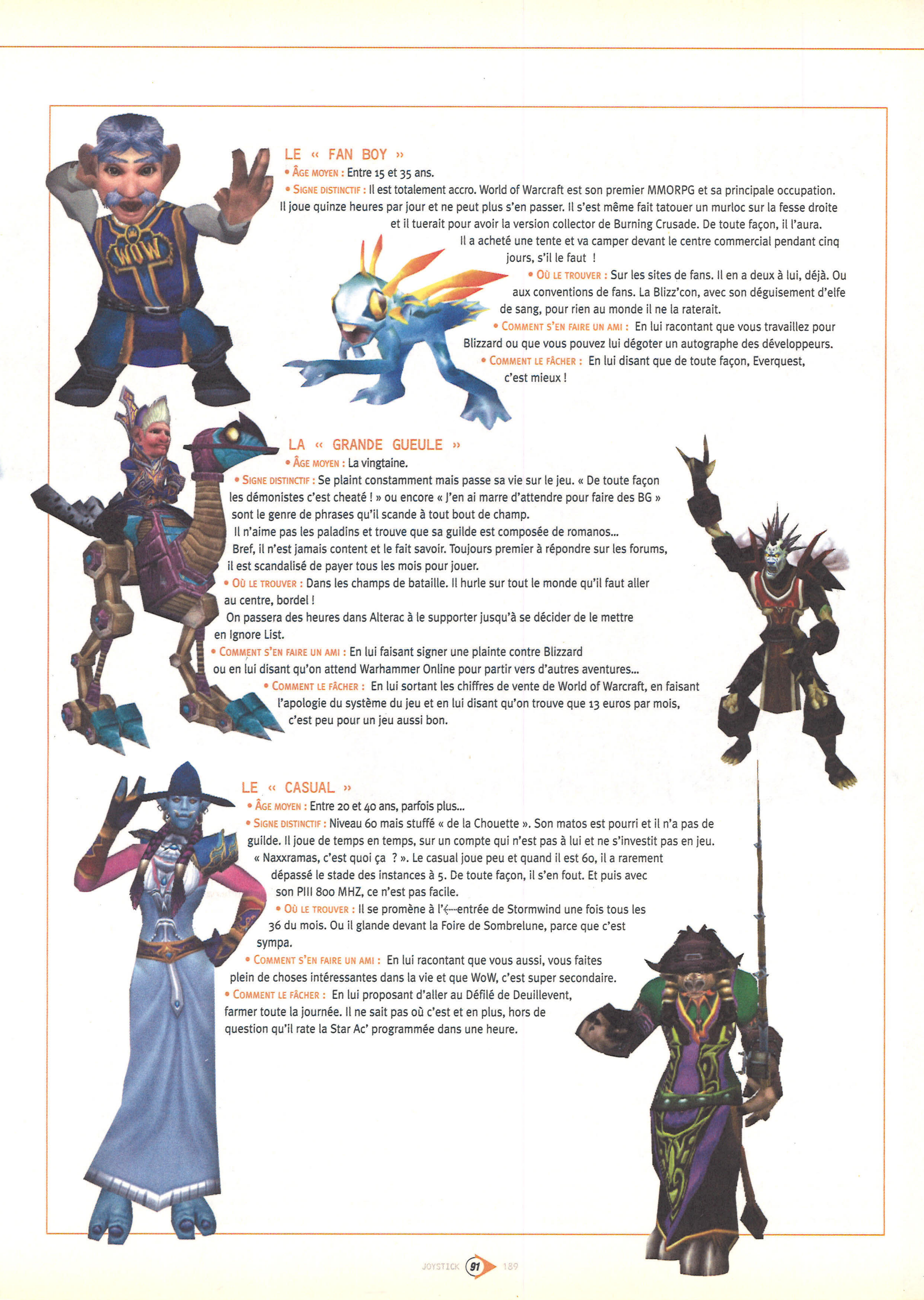
• **Signe distinctif :** Il connaît le background de Warcraft par cœur et adore parcourir des dizaines de kilomètres en jeu, à pied (pas de monture surtout, il pourrait rater un détail). Véritable encyclopédie sur pattes, il connaît tout sur tout. Il sait combien de temps il faut pour aller de Ironforge à Stormwind en tramway et il est impensable pour lui de ne pas savoir le nom de tous les PNJ.

• **Où le trouver :** L'explorateur, par définition, n'est jamais à la même place. Tantôt à Azshara à ausculter le creux des vagues, il peut également se trouver dans les Tarides à faire une suite de quêtes grises sans importance.

• **Comment s'en faire un ami :** Aidez-le à monter ses réputations ou proposez-lui une cueillette de plantes (il connaît le point d'apparition des lotus noirs, c'est un bon plan).

• **Comment le fâcher :** Demandez-lui qui est Thrall ou dites-lui que vous n'avez jamais vu la Porte des Ténèbres.





LE « FAN BOY »

• Âge moyen : Entre 15 et 35 ans.

• Signe distinctif : Il est totalement accro. World of Warcraft est son premier MMORPG et sa principale occupation. Il joue quinze heures par jour et ne peut plus s'en passer. Il s'est même fait tatouer un murloc sur la fesse droite et il tuerait pour avoir la version collector de Burning Crusade. De toute façon, il l'aura. Il a acheté une tente et va camper devant le centre commercial pendant cinq jours, s'il le faut !

• Où le trouver : Sur les sites de fans. Il en a deux à lui, déjà. Ou aux conventions de fans. La Blizz'con, avec son déguisement d'elfe de sang, pour rien au monde il ne la raterait.

• Comment s'en faire un ami : En lui racontant que vous travaillez pour Blizzard ou que vous pouvez lui dégoter un autographe des développeurs.

• Comment le fâcher : En lui disant que de toute façon, Everquest, c'est mieux !

LA « GRANDE GUEULE »

• Âge moyen : La vingtaine.

• Signe distinctif : Se plaint constamment mais passe sa vie sur le jeu. « De toute façon les démonistes c'est cheaté ! » ou encore « J'en ai marre d'attendre pour faire des BG » sont le genre de phrases qu'il scande à tout bout de champ.
Il n'aime pas les paladins et trouve que sa guilde est composée de romanos...
Bref, il n'est jamais content et le fait savoir. Toujours premier à répondre sur les forums, il est scandalisé de payer tous les mois pour jouer.

• Où le trouver : Dans les champs de bataille. Il hurle sur tout le monde qu'il faut aller au centre, bordel !
On passera des heures dans Alterac à le supporter jusqu'à se décider de le mettre en Ignore List.

• Comment s'en faire un ami : En lui faisant signer une plainte contre Blizzard ou en lui disant qu'on attend Warhammer Online pour partir vers d'autres aventures...

• Comment le fâcher : En lui sortant les chiffres de vente de World of Warcraft, en faisant l'apologie du système du jeu et en lui disant qu'on trouve que 13 euros par mois, c'est peu pour un jeu aussi bon.

LE « CASUAL »

• Âge moyen : Entre 20 et 40 ans, parfois plus...

• Signe distinctif : Niveau 60 mais stuffé « de la Chouette ». Son matos est pourri et il n'a pas de guilde. Il joue de temps en temps, sur un compte qui n'est pas à lui et ne s'investit pas en jeu. « Naxxramas, c'est quoi ça ? ». Le casual joue peu et quand il est 60, il a rarement dépassé le stade des instances à 5. De toute façon, il s'en fout. Et puis avec son PIII 800 MHZ, ce n'est pas facile.

• Où le trouver : Il se promène à l'entrée de Stormwind une fois tous les 36 du mois. Ou il glande devant la Foire de Sombrelune, parce que c'est sympa.

• Comment s'en faire un ami : En lui racontant que vous aussi, vous faites plein de choses intéressantes dans la vie et que WoW, c'est super secondaire.

• Comment le fâcher : En lui proposant d'aller au Défilé de Deuillevent, farmer toute la journée. Il ne sait pas où c'est et en plus, hors de question qu'il rate la Star Ac' programmée dans une heure.

WARHAMMER 40 000 DAWN OF WAR DARK CRUSADE

AVEC CE NOUVEL ÉPISODE D'UN DES RTS LES PLUS BOURRINS, LES CHOSES N'ONT PAS RÉELLEMENT CHANGÉ. NÉANMOINS, LES DEUX NOUVELLES RACES POUSSENT LES MÉCANISMES DU JEU À LEUR PAROXYSME TANT ELLES SONT PUISSANTES. IL CONVIENT DE LES ÉTUDIER DE TRÈS PRÈS...



D'après la notice, les tanks sont plus efficaces contre les bâtiments. Pour les fantassins, on n'a pas bien le temps de se rendre compte.







LES TAU

C'est la race pour laquelle nous avons une affection particulière. Mais il faut débloquer le char Hammerhead (limite : 2) et le XV8 Crisis (limite : 3, sauf en campagne, voir encadré). Le petit problème avec les Tau consiste à pouvoir résister aux rushs tant il est tentant de se fixer sur la construction de ces cinq unités. Voici donc le déroulé idéal d'un début de partie Tau.

PHASE 1 : STRUCTURES DE BASE

Au Q.G., produisez trois constructeurs puis deux XV15 Stealth. L'unité disponible doit produire quatre générateurs de plasma. À chaque fois qu'un XV15 sort, envoyez-le capturer un point stratégique. Lorsque les constructeurs sortent, fabriquez des avant-postes. Si vous êtes assez rapide, il devrait parfois vous manquer quelques points pour produire une nouvelle construction. Si c'est le cas, vous êtes assez rapide ; mais ce n'est pas non plus systématique. Tout dépend de la position des points de contrôle.
Durée : Deux minutes environ (cela dépend de l'éloignement des ressources).

PHASE 2 : LEVÉE D'UNE ARMÉE

Les malades du rush devraient commencer à vous rendre visite. Après l'édification des avant-postes, construisez une caserne. La première unité à bâtir est, bien entendu, le commandeur. Il ne coûte que 40 crédits de plus que le guerrier de feu, il n'y a donc pas à hésiter. Il repoussera tous les rushs. Les crédits commencent à être bas. Essayez de capturer de nouveaux points stratégiques même si cela nécessite de s'éloigner du camp. Si vous préférez jouer la sécurité, sans confrontation précoce, bâtissez deux guerriers de feu, ajoutez-leur trois renforts en cliquant sur l'icone « + ». Mais vous pouvez compter uniquement sur le commandeur.
Durée : Deux minutes environ.

PHASE 3 : AMÉLIORATION TECHNOLOGIQUE

Dès que vous le pouvez, produisez la Voie de l'illumination puis dans la foulée, le PC Mont'ka. C'est de loin ce que nous préférons. Cette structure (plutôt que le PC Kauyon) permet de produire les meilleures unités Tau. L'autre bâtiment permet d'améliorer l'efficacité des armes et de produire des combattants moins puissants. L'argument économique ne doit pas vous faire préférer le Kauyon plutôt que le Mont'ka. En effet, les chars ne sont pas très chers et à ce moment du jeu, l'argent n'est plus un problème. Effectuez l'amélioration dans le PC. Dans la caserne, produisez trois XV8. Ils épauleront le héros avant de partir à l'aventure. Il ne vous reste plus qu'à fabriquer la Balise à véhicules et de produire les deux chars.
Durée : Quatre minutes environ pour avoir les XV8 ; les chars arrivent trois minutes plus tard.

PHASE 4 : ASSAUT

Créez un groupe avec les Hammerhead et les XV8. N'oubliez pas de créer les améliorations sur les Crisis. Vous ne devriez pas avoir trop de problème pour massacrer tout le monde, de camp en camp. Sauf si un autre lecteur de Joy a également lu ce guide et qu'il a choisi les Tau. Il faut alors absolument prendre les devants et créer un camp alternatif plus proche de celui de l'ennemi. Les chars ou les robots se produisent vite mais restent longs à déplacer. En produisant un autre camp à proximité de celui de l'ennemi, vous pouvez attaquer plus régulièrement et multiplier les assauts. Que le meilleur gagne.
Durée : Dépend du nombre d'adversaires et de la grandeur de la carte.

LA CARTE

La garde rapprochée se construit petit à petit, avec les points de victoire. Elle vous permet de dépasser les limites d'unités (trois pour les XV8 Tau par exemple). Cependant, lorsqu'une unité de la garde disparaît, il n'est plus possible de la fabriquer de nouveau. N'envoyez pas ces unités en première ligne.





Si les chars ne risquent pas grand-chose, il n'en va pas de même pour les XV8, un peu plus fragiles.

LES NÉCRONS

Cette race se distingue de toutes les autres grâce à des mécanismes tout à fait novateurs. Pousser cette race jusqu'à son apogée technologique s'avère long et coûte cher mais garantit à peu près la victoire. Pour ne rien gâcher, certaines unités qu'il est possible de produire au bout de quelques minutes donneront des crises de nerfs à vos adversaires.

PHASE 1 : STRUCTURES DE BASE

Ce camp n'a qu'une ressource à récupérer mais souffre d'un malus : il construit moins vite que les autres. Pour bénéficier d'une production rapide, il faut capturer les points de ressource et construire les obélisques dessus. Envoyez donc votre premier scarabée bâtisseur s'emparer du premier point stratégique, fabriquez-en deux autres qui captureront deux points supplémentaires à proximité puis encore un autre qui n'aura de cesse, durant les dix premières minutes, de créer des générateurs à plasma. Dernière chose : les renforts sur les constructeurs sont gratuits, ne vous privez pas.

Durée : Trois minutes environ.



Le jeu de la pyramide devient un jeu de massacre.

PHASE 2 : LEVÉE D'UNE ARMÉE

Les unités de base ne sont pas réellement extraordinaires. Cette étape est cruciale : il faut tenir. Dès que vos bâtisseurs sont libérés de leurs obligations de la phase 1, construisez un Noyau d'invocation (mettez plusieurs groupes à l'ouvrage) puis améliorez le quartier général. Lorsque tout est fini, vous pouvez enfin produire les guerriers. Ces unités ne sont pas des plus dévastatrices, à l'image de cette race. Néanmoins, vous pouvez créer de très nombreux groupes composés de très nombreux membres. Construisez-en le maximum et ajoutez des renforts.

Durée : Quatre minutes environ.

PHASE 3 : AMÉLIORATION TECHNOLOGIQUE

Les premiers rushs ne devraient pas tarder. Les guerriers devraient repousser tous les ennemis. À partir de ce moment, votre objectif est simple : vous devez atteindre le sommet de la pyramide technologique : le Monolithe. Nous n'allons pas vous faire l'injure de vous détailler la façon de l'atteindre, vous le découvrez dans l'interface. N'oubliez jamais qu'avant d'atteindre la dernière amélioration, vous devez posséder une relique. Commencez à essayer d'en récupérer une dès que vous aurez suffisamment de guerriers.

Durée : Dix minutes, au minimum.

PHASE 4 : ASSAUT

Vous avez le Monolithe. Très bien, déplacez-le et rasez tout sur votre passage. N'oubliez pas qu'il sert de transport pour cinq groupes de guerriers (40 soldats). Le Monolithe se déplace trèèèèèès lentement mais bénéficie de plusieurs tirs à longue portée. Lorsque vous arrivez dans le camp ennemi, il y a de grandes chances pour que tous les soldats soient éliminés. Avec la résistance dont bénéficie la plupart de ces unités, l'annihilation d'un camp prendra un peu de temps mais sans trop de risques.

Durée : Dépend du nombre d'adversaires et de la grandeur de la carte.

VOLFONI



Le Monolithe fait mouche, même de loin.

NOTE

Toutes les parties auxquelles nous avons participé pour ce dossier ont été réalisées avec les ressources standard, le paramètre par défaut. Nous nous sommes également intéressés aux stratégies du mode Annihilation qui vous permet de remporter la victoire quels que soient les objectifs.

MEDIEVAL 2 TOTAL WAR

PAR VOLFONI

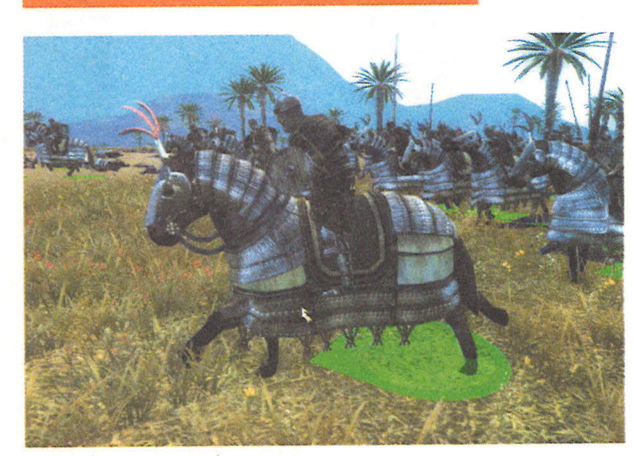
MIS À PART QUELQUES PETITS DÉFAUTS, DES CARENCES, DIRONS-NOUS, MEDIEVAL 2 TOTAL WAR EST SANS DOUTE L'UN DES JEUX DE STRATÉGIE LES PLUS COMPLETS AU NIVEAU DE LA TACTIQUE. IL N'EN FALLAIT PAS PLUS POUR QUE NOUS NOUS PENCHIONS SUR SES INNOMBRABLES PARAMÈTRES. NOUS VOUS AVONS TROUVÉ, DANS CHAQUE CAS DE FIGURE, LES MEILLEURES STRATÉGIES POUR LES DIFFÉRENTES FACTIONS.

AVERTISSEMENT

Si vous êtes un peu curieux, vous vous apercevrez qu'il demeure très facile d'effectuer quelques modifications de paramètres dans certains fichiers TXT; les modeurs sont déjà à pied d'œuvre. Il semble assez évident que nous n'avons pas bougé un seul des paramètres du jeu original. Donc, si vous voulez profiter de nos conseils, reprenez les *.txt originaux !



Avant de vous lancer dans le carnage, il est très important de placer judicieusement les troupes.

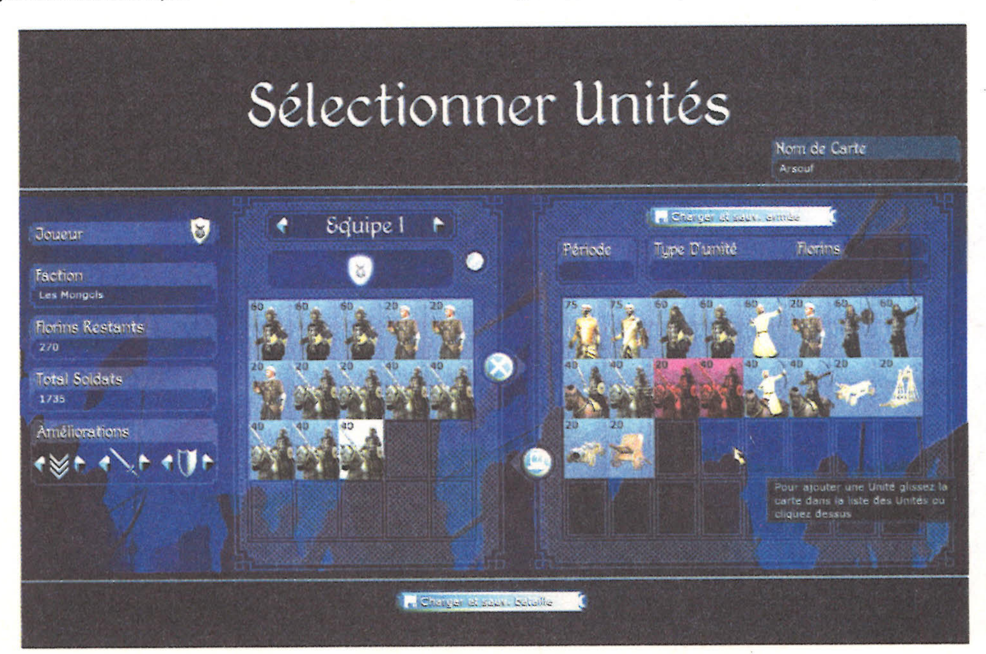

Avec de nombreux cavaliers, ne faites pas de cadeaux au général ennemi.

Partant du principe que la victoire est au bout du fusil, ou de n'importe quelle arme de l'époque, nous avons axé ce guide sur les combats et non pas sur la partie au tour par tour. Néanmoins, la connaissance des meilleures formations en fonction de la nation vous servira également dans la partie solo. Pour envahir cités et citadelles à coup sûr.

M2TW, COMMENT ÇA MARCHE?

Pour la partie combat en temps réel, ce n'est guère autre chose qu'un jeu du papier-caillou-ciseaux, en un peu plus sophistiqué, dirons-nous... Les cavaliers détruisent les catapultes, se font tuer par les lanciers qui se prennent des volées de flèches en pleine tête. Tout le monde détruit, tout le monde périt.

Pour se retrouver dans la première catégorie, il faut harmoniser ses troupes. C'est précisément ce que nous vous proposons dans ce guide en associant les meilleures unités d'infanterie (I), aux meilleurs archers (A) et aux meilleurs cavaliers (C). Pour chaque faction, nous vous proposons l'association d'unités la plus judicieuse, par période. Nous n'avons malheureusement pas pu multiplier les paramètres, ni vous donner la meilleure association en fonction du terrain, cela serait devenu ingérable. Sachez également que si nous vous avons donné l'association des meilleures unités, cela ne veut pas dire qu'il ne faut se servir que d'elles. Cela signifie simplement que ce sont les unités indispensables pour un camp précis, à une période donnée. Maintenant, vous pouvez toujours attaquer avec des paysans, mais il serait dommage de ne pas profiter des spécialités de chaque civilisation. En mode Escarmouche ou en mode multi – ce qui nous concerne –, les unités deviennent plus chères



Quand l'icone de l'unité devient rouge, vous la payez plus cher et c'est peut-être superflu.

lorsque vous en cumulez quatre dans la même armée. Dans la plupart des cas, il est inutile d'en construire davantage. À moins d'avoir véritablement un corps d'armée ultime comme les archers de Sherwood si vous jouez les Anglais ou les unités de cavalerie mongoles. En théorie, après les achats des trois corps d'armée et de l'artillerie (dont nous ne parlons pas dans les différents descriptifs ; tous les peuples, à part les Aztèques, ayant à peu près les mêmes technologies à ce niveau-là, nous avons ainsi évité les redites), il vous reste toujours un peu de sous. Nous vous déconseillons les dépenses dans l'expérience, complètement inutiles, à vrai dire. Après plusieurs dizaines de minutes passées à comparer les impacts de catapultes (certaines expérimentées, d'autres pas) sur un mur et différentes unités d'archerie (même remarque) sur des ennemis à l'approche, nous nous sommes rendu compte que les dégâts étaient les mêmes. Une armée expérimentée bénéficie donc d'une endurance plus poussée et sans doute de plus de motivation. Préférez donc toujours ajouter quelques unités, même moins puissantes, à vos troupes pour réaliser quelques dégâts supplémentaires. Les paysans sont vraiment des nuls, mais s'ils arrivent à tuer ne serait-ce qu'une dizaine d'hommes dans un groupe ennemi, c'est déjà ça de moins à faire.



N'oubliez pas d'enflammer systématiquement les flèches, ce serait dommage de vous priver d'un atout supplémentaire.

EN COMBAT

Au niveau des formations et des conseils pour débutants, nous n'allons pas vous faire l'injure de vous refaire le tutorial, assez bien réalisé, il faut l'admettre. Néanmoins, lors de n'importe quelle partie, nous essayons de ne pas nous prendre pour Napoléon. Vous savez, le type qui regarde les troupes ennemies arriver devant lui, tapant légèrement du pied, déclamant à ses soldats une tirade comme quoi ils entreront dans l'Histoire. Nous restons pragmatiques et rapides. Avant de déclencher la bataille, nous créons nos groupes, les plus importants pour ce début de bataille ; artillerie et archers. Dès que la partie commence, les fantassins s'écartent poliment du passage pour que les boulets de canon passent sans atteindre personne. En escarmouche, nous restons toujours un peu surpris devant le peu d'ordres que reçoivent les ennemis, même en mode Difficile. Les premières minutes sont cruciales. Le premier ordre que vous devez donner concerne l'artillerie. Dès que le curseur de l'arc devient vert, tirez. Les temps de recharge sont tellement longs qu'il ne faut pas perdre un instant. Les archers tireront automatiquement lorsque les adversaires seront à portée, vous vous en occuperez plus tard. N'oubliez pas cependant de donner l'ordre d'allumer des flèches, si vous le pouvez, pour créer un effet de panique. Si tout se passe bien entre les canons et les archers, avec un peu de chance, deux troupes adverses peuvent dégager. Avant de se faire rappeler par le chef ennemi, bien sûr, mais cela crée de la confusion : les troupes se replacent et, pendant ce temps, elles ne tirent pas. Lorsque le premier ordre est donné, sélectionnez la cavalerie et contournez l'armée ennemie, comme dans le tutorial. Tout dépend de la situation et de vos motivations. Nous avons parfois pu abattre le général ennemi dès les premières minutes en attaquant directement (avec les Mongols notamment, mais c'est une cavalerie puissante et il est sans doute possible de réaliser cet exploit avec les gendarmes français en surnombre). La plupart du temps, les cavaliers ne sont là que pour détruire l'artillerie adverse, puis empêcher les troupes en panique de fuir. D'une manière générale, nous nous servons d'une arme dont on parle peu dans le jeu : la patience. Nous essayons d'utiliser tous les projectiles (boulets, flèches...) que l'on peut balancer à la tronche de l'ennemi avant d'entamer le moindre corps à corps. L'intérêt est simple : les combats commencent avec des troupes fraîches, si vous les avez suffisamment bien manipulées pour qu'elles ne se prennent pas trop de trucs sur la tête, tandis que l'ennemi n'est pas dans la meilleure des formes.

Dernier conseil : dans les pages qui suivent, chaque unité a été choisie en fonction de son efficacité au combat, mais également de ses compétences spéciales. Aux classsiques, nous avons toujours préféré ceux qui peuvent enflammer leurs flèches. De la même manière, nous avons également opté pour les unités qui pouvaient adopter des formations. Utilisez ces possibilités à bon escient, le plus souvent possible.

MÉFIEZ-VOUS DES SÉLECTIONS DE L'ORDINATEUR

Lorsque vous êtes dans le menu de sélection des unités, vous pouvez voir un petit bouton laissant l'ordinateur décider à votre place les unités sélectionnées. Ce n'est pas pour nous vanter, mais ce guide est meilleur ! La preuve : appuyez sur le bouton une fois, regardez la sélection, puis appuyez de nouveau. La composition a complètement changé. Cela ressemble à du pifomètre plus qu'à une sélection vous permettant de mettre en avant une stratégie solide.



Les catapultes provoquent les mêmes dégâts avec ou sans expérience.

LES MEILLEURES FORMATIONS

C'EST L'HÉTÉROGÉNÉITÉ D'UNE ARMÉE QUI FAIT SA PUISSANCE. IMAGINONS UN SEUL INSTANT DE TRÈS BONS FANTASSINS, COMME LES HIGHLANDERS. ILS PASSERONT UN SALE QUART D'HEURE FACE À UNE ARMÉE COMPOSÉE D'AUTRES FANTASSINS, D'ARCHERS ET DE CAVALIERS, MÊME SI CES DERNIERS SONT TRÈS INFÉRIEURS EN QUALITÉ.

ANGLETERRE



Avec les Anglais, vous bénéficiez des meilleurs archers. En solo, n'hésitez pas à en produire des tonnes.

PÉRIODE PRÉCOCE : Chevaliers féodaux à pied (I) + chevaliers de Sherwood (A) + gardes du corps du général (C)

REMARQUE : Pour renforcer l'infanterie, n'hésitez pas à ajouter des vougiers gallois.

PÉRIODE ÉLEVÉE : Épéistes lourds (I) + archers francs tenanciers (A) + chevaliers anglais (C)

REMARQUE : Face à une armée très dense, les catapultes avec des projectiles enflammés font paniquer n'importe qui.

PÉRIODE TARDIVE : Chevaliers anglais à pied (I) + suite de grands archers (A) + gardes du corps du général (C)

REMARQUE : Deux ou trois couleuvrines provoquent toujours un effet intéressant parmi les rangs ennemis dans les premières minutes.

FRANCE



La France demeure une nation assez quelconque au début. Ce n'est qu'à la période élevée qu'apparaît un réel intérêt.

PÉRIODE PRÉCOCE : Chevaliers féodaux à pied, sergents lourds (I) + archers paysans (A) + gardes du corps du général (C)

REMARQUE : Les archers sont tout de même indispensables. Pour une réelle efficacité, mettez-en beaucoup. Compensez la nullité des archers par des machines de siège pour paniquer les premières lignes ennemies.

PÉRIODE ÉLEVÉE : Nobles chevaliers à pied (I) + archers français à pied (A) + archers montés français (C)

REMARQUE : Bien plus simple qu'en période précoce grâce à de meilleurs archers. Avec cette cavalerie, l'ennemi aura du mal à fuir.

PÉRIODE TARDIVE : Nobles chevaliers à pied (I) + garde écossaise (A) + gendarmes (C)

REMARQUE : Bien que les gendarmes soient moins efficaces que les autres cavaliers, on appréciera leur prix. Sans problème d'argent, optez pour les nobles chevaliers.

LE SAINT EMPIRE ROMAIN



Tout comme la France, l'Empire romain ne présente que peu d'intérêt en période précoce. De plus, ce camp manque d'unités décisives dans les périodes avancées.

PÉRIODE PRÉCOCE : Chevaliers féodaux à pied (I) + archers paysans (A) + gardes du corps du général (C)

REMARQUE : Les sergents vougiers constituent une formation un peu moins onéreuse et assez efficace.

PÉRIODE ÉLEVÉE : Chevaliers impériaux à pied (I) + tireurs (A) + chevaliers teutoniques et arbalétriers montés

REMARQUE : Les arbalétriers doivent être utilisés pour éviter tout risque de fuite ennemie.

PÉRIODE TARDIVE : Chevaliers gothiques à pied et piquiers landsknechts (I) + tireurs (A) + chevaliers teutoniques (C)

REMARQUE : N'hésitez pas à utiliser davantage de piquiers face à des Français ou, d'une manière générale, face à des camps pourvus d'excellents cavaliers.

ESPAGNE

Avec l'Espagne, les unités n'ont pas une supériorité absolue sur les ennemis, mais on peut trouver de très bonnes unités spécifiques à ce peuple à un coût très avantageux, dans toutes les périodes.



Période précoce : Chevaliers féodaux à pied (I) + javeliniers (A) + jinetes (C)
Peu de camps possèdent des unités aussi originales à cette période.
Période élevée : Nobles chevaliers à pied (I) + tireurs (A) + jinetes (C)
Remarque : L'infanterie n'est pas excellente. Ajoutez-en le maximum.
Période tardive : Conquistadors à pied (I) + almughavars (A) + conquistadors (C)
Remarque : Complet, équilibré, puissant, peu coûteux. Rien à redire.

VENISE



À cause d'une cavalerie catastrophique, ce camp n'est pas un de nos préférés. En revanche, les amateurs de combat rapproché adoreront cette infanterie.
Période précoce : Chevaliers féodaux à pied (I) + archers paysans (A) + gardes du corps du général (C)
Remarque : Pour leur polyvalence, vous pouvez ajouter des milices italiennes normales ou des vougiers.
Période élevée : Hommes d'armes à pied (I) + archers vénitiens (A) + gardes du corps du général (C)
Remarque : parmi les meilleurs archers de cette période, n'hésitez pas !
Période tardive : Infanterie vénitienne (I) + tireurs (A) + lanzia spezzata (C)
Remarque : De très bons cavaliers polyvalents, il était temps. Venise bénéficie alors de très bonnes unités dans tous les corps d'armée.

SICILE

Avec des soldats venant d'un peu partout, la Sicile réussit à avoir deux premières périodes excellentes, mais la dernière est plus anecdotique.



Période précoce : Chevaliers normands à pied (I) + archers musulmans (A) + chevaliers normands (C)
Remarque : Dans quelle langue communique le général ? Peu importe, avec des corps d'armée uniques, ça fonctionne très bien.
Période élevée : Hommes d'armes à pied (I) + archers musulmans (A) + nobles chevaliers (C)
Remarque : Ça stagne un peu, mais cela reste efficace.
Période tardive : Lanzia spezzata à pied (I) + tireurs (A) + condottieri (C)
Remarque : La cavalerie de cette période n'est pas la meilleure, mais, vu ses résultats, le prix demeure extrêmement attractif.

MILAN

De loin la moins séduisante des contrées italiennes. Les unités chères ne sont pas surpuissantes. Il faut donc sélectionner des unités intermédiaires en plus grand nombre.



Période précoce : Chevaliers féodaux à pied, milice italienne, milice de vougiers italiens (I) + archers paysans (A) + gardes du corps du général et milice montée (C)
Remarque : Rien de transcendant, quand on pense que les Milanais sont forts en archerie et qu'on se retrouve avec des archers paysans... La milice montée bénéficie d'un prix intéressant.
Période élevée : Hommes d'armes à pied (I) + tireurs, arbalétriers génois (A) + famiglia ducale (C)
Remarque : En cette période, les Milanais possèdent la meilleure force de frappe à distance, ce qui compense pas mal de carences.

PÉRIODE TARDIVE : Lanzia spezzata à pied (I) + arbalétriers génois (A) + famiglia ducale (C)
REMARQUE : Deux unités indispensables de la période tardive étant similaires à la période élevée, il va de soi que les Milanais ne sont pas le meilleur choix pour un Multi.

ÉCOSSE

Sans doute un des meilleurs camps en période précoce.
Il y a cependant une contrepartie : il n'y a pratiquement pas de nouvelles unités entre la période élevée et la période tardive.



PÉRIODE PRÉCOCE : Highlanders, gallowglass (I) + archers des Hautes Terres (A) + gardes du corps du général (C)
REMARQUE : La cavalerie n'est pas le point fort de ce camp et ça durera tout le temps. Cependant, avec un même nombre d'hommes, les Écossais écrasent la plupart de leurs ennemis.
PÉRIODE ÉLEVÉE : Nobles des Hautes Terres, gallowglass (I) + archers nobles des Hautes Terres (A) + gardes du corps du général (C)
REMARQUE : Avec les mêmes unités, les Écossais restent des combattants assez efficaces, mais le manque de cavalerie rend les combats beaucoup moins évidents.
PÉRIODE TARDIVE : Nobles des Hautes Terres (I) + archers nobles des Hautes Terres (A) + gardes du corps du général (C)
REMARQUE : L'avance considérable de la période précoce n'est plus. Contenir un ennemi bénéficiant de meilleures « technologies » devient une mission impossible.

EMPIRE BYZANTIN



Si la plupart des troupes que nous décrivons dans ce guide sont toutes formidables chez les Byzantins, il existe un autre paramètre que nous ne décrivons pas ici tant il est similaire chez tous, sauf justement dans ce camp.
C'est un sacré malus.
PÉRIODE PRÉCOCE : Gardes varègues (I) + archers de Trébizonde (A) + gardes du corps du général (C)
REMARQUE : Ces gardes constituent l'unité d'infanterie la plus forte du jeu. De très belles parties en cette période.
PÉRIODE ÉLEVÉE : Gardes varègues, Latinkons à pied (I) + archers de la garde byzantine (A) + vardariots, gardes du corps du général (C)
REMARQUE : La cavalerie devient de plus en plus variée. Ajoutez donc des unités montées à tour de bras.
PÉRIODE TARDIVE : Gardes varègues, latinkons à pied (I) + archers de la garde byzantine (A) + cavalerie légère alain (C)
REMARQUE : Sans artillerie digne de ce nom, tout devient très difficile. Multipliez les unités montées, foncez, contournez sans perdre une seconde.

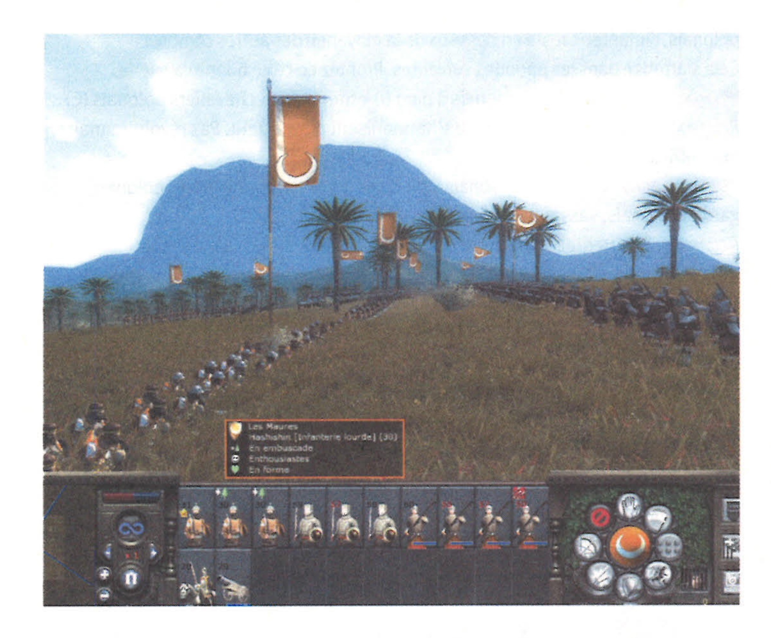
RUSSIE



Un très bon camp, bien équilibré dans tous les corps d'armée.
PÉRIODE PRÉCOCE : Druzhina à pied, fils de boyards à pied (I) + archers paysans (A) + druzhina (C)
REMARQUE : Seuls les archers sont en dessous des autres. Pour le reste, c'est vraiment excellent.
PÉRIODE ÉLEVÉE : Fantassins à bardiche (I) + dvors à pied (A) + cavalerie dvor (C)
REMARQUE : Sans doute la meilleure période pour la Russie : toutes les unités sont bien au-dessus de la moyenne. Et les fantassins sont bon marché.
PÉRIODE TARDIVE : Fantassins à bardiche (I) + dvors à pied (A) + gardes du tsar (C)
REMARQUE : R.A.S., du tout bon.

LES MAURES

Jouer avec les Maures permet de diriger des unités très différentes des autres camps. De plus, les deux premières périodes proposent des unités plus que satisfaisantes. Après, ça se gâte.
PÉRIODE PRÉCOCE : Touaregs à pied (I) + archers du désert (A) + gardes du corps (C)
REMARQUE : Une attaque bien au-dessus de la moyenne des autres camps et des unités plus exotiques.
PÉRIODE ÉLEVÉE : Hashishins, garde chrétienne à pied (I) + tireurs (A) + garde chrétienne (C)
REMARQUE : Les hashishins, les assassins, font partie des meilleures unités du jeu. Insistez dessus lors de la création de l'armée.
PÉRIODE TARDIVE : Hashishins, garde chrétienne à pied (I) + tireurs (A) + gardes du corps (C)



Remarque : Les Maures perdent ici de leur superbe à cause du manque d'évolution.

TURQUIE



Avec les Turcs, la cavalerie et l'archerie sont intimement liées. En effet, de très nombreux archers se trouvent sur un cheval. C'est la nation idéale pour les débordements et les encerclements sans trop de risques.

Période précoce : Milice de vougiers (I) + naffatuns, archers turcs (A) + gardes du corps (C)

Remarque : Les naffatuns possèdent de meilleures statistiques, mais il faut également utiliser les archers turcs car ils peuvent enflammer les flèches et créer ainsi de la panique.

Période élevée : Hashishins (I) + infanterie ottomane (A) + gardes du corps et lanciers spahis (C)

Remarque : Encore plus dévastateur ! Les lanciers spahis sont un peu moins efficaces, mais un peu moins chers.

Période tardive : Hashishins (I) + mousquetaires janissaires (A) + gardes du corps, ouapukulus (C)

Remarque : Les Turcs sont d'excellents combattants à distance, mais la possibilité d'utiliser les assassins les rend assez complets.

ÉGYPTE

Une civilisation très intéressante durant les deux premières périodes, qui stagne sur la troisième : dommage.

Période précoce : Cavalerie arabe à pied (I) + naffatuns (A) + archers mamelouks (C)



Remarque : Là encore, les archers à chevaux empêcheront les lâches ennemis de quitter le terrain.

Période élevée : Tabardariyya (I) + naffatuns (A) + mamelouks, mamelouks royaux (C)

Remarque : Si l'argent vient à manquer, investissez dans les mamelouks standard.

Période tardive : Tabardariyya (I) + naffatuns (A) + mamelouks royaux (C)

Remarque : Pas de réelles nouveautés, dommage. Les artilleurs soudanais se défendent bien, mais ils demeurent assez chers.

DANEMARK

Un camp très équilibré, mais il y a cependant quelque chose de pourri au royaume du Danemark : l'absence d'une bonne unité de cavalerie à haut niveau

Période précoce : Chevaliers féodaux à pied (I) + archers nordiques (A) + huskarls (C)

Remarque : Décidément un camp très équilibré, très au-dessus de la moyenne pour cette période. Ses archers ne sont vraiment pas chers, profitez-en pendant toutes les périodes.

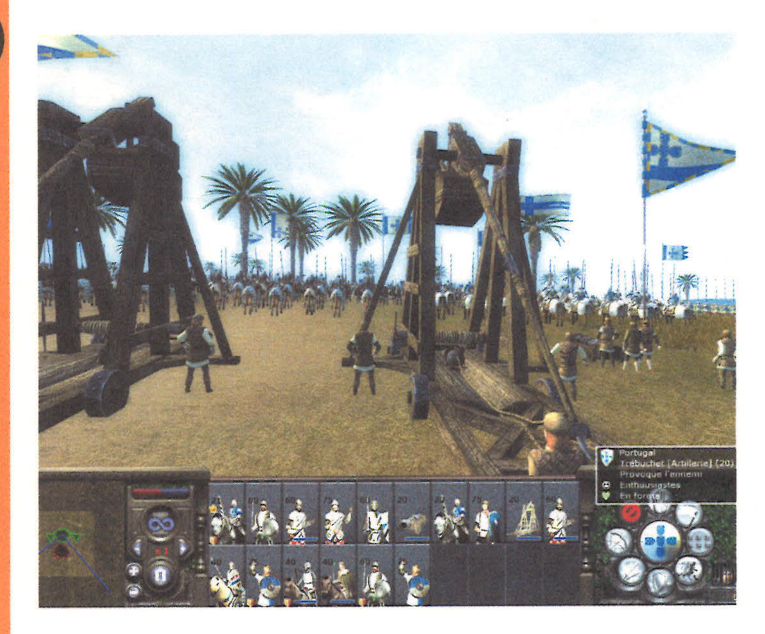
Période élevée : Porteurs de haches nordiques (I) + archers nordiques (A) + nobles chevaliers (C)

Remarque : Les porteurs de haches bénéficient de très nombreux bonus pour différentes situations. Ne pas lésiner sur la quantité.

Période tardive : Porteurs de haches nordiques, obudshaers (I) + archers nordiques (A) + nobles chevaliers (C)

Remarque : Des unités qui restent efficaces, mais qui ne décollent pas par rapport à certains autres pays. Dommage.





LE PORTUGAL

Il n'existe pas de réelles unités puissantes chez les Portugais. Mais on appréciera la variété de la cavalerie.

PÉRIODE PRÉCOCE : Chevaliers féodaux à pied (I) + javeliniers lusitaniens (A) + jinetes, chevaliers féodaux (C)

REMARQUE : À ces deux unités montées, vous pouvez en ajouter d'autres moins efficaces, mais tout de même intéressantes.

PÉRIODE ÉLEVÉE : Chevaliers portugais à pied (I) + almughavars (A) + chevaliers de Santiago (C)

REMARQUE : Identique à la précédente, d'autres unités montées efficaces sont apparues, ne vous privez pas.

PÉRIODE TARDIVE : Chevaliers portugais à pied (I) + almughavars (A) + conquistadors, chevaliers de Santiago (C)

REMARQUE : Avec un peu d'argent, n'hésitez pas à enrichir vos troupes de quelques tireurs à l'arquebuse portugais, de force similaire aux almughavars, mais plus chers.

POLOGNE

Alexandra Ledermann devrait se méfier... Force est de constater qu'elle n'a plus la suprématie des chevaux à l'écran avec cette monstrueuse cavalerie polonaise.



PÉRIODE PRÉCOCE : forestiers (I) + cavalerie lituanienne à pied (A) + cavalerie lituanienne (C)

REMARQUE : De la même façon que l'on n'a pas constaté une invasion de plombiers polonais, l'infanterie reste en dessous de la moyenne des autres camps. Cela s'arrange dans les périodes suivantes. Profitez de cette bonne cavalerie.

PÉRIODE ÉLEVÉE : Chevaliers polonais à pied (I) + tireurs (A) + chevaliers polonais (C)

REMARQUE : Tous ces corps d'armée s'harmonisent petit à petit. Pas révolutionnaire, mais efficace.

PÉRIODE TARDIVE : Chevaliers polonais à pied (I) + tireurs (A) + chevaliers polonais, gardes polonais, vassaux polonais (C)

REMARQUE : Une véritable orgie chevaline vous attend. C'est la grande force de cette armée, misez tout là-dessus.

HONGRIE



Vu que les points forts sont à peu près les mêmes, « hongrois que ce sont des Polonais... » Donc infanterie peu attirante, mais cavalerie redoutable.

PÉRIODE PRÉCOCE : Chevaliers féodaux à pied (I) + archers bosniaques (A) + gardes du corps du général (C)

REMARQUE : Rien de bien folichon là-dedans. Si vous le pouvez, effectuez quelques améliorations.

PÉRIODE ÉLEVÉE : Porteurs de haches croates, assassins de guerre (I) + archers bosniaques (A) + nobles hongrois, chevaliers nobles (C)

REMARQUE : Vous pouvez charger la mule sur les porteurs de haches car ils sont vraiment bon marché.

PÉRIODE TARDIVE : Nobles chevaliers à pied, assassins de guerre (I) + archers bosniaques (A) + banderium royal (C)

REMARQUE : D'excellentes unités qui, sur le champ de bataille, bénéficient de nombreux bonus et formations.

ÉTATS PONTIFICAUX

Ce camp bénéficie de formidables unités religieuses, mais également de quelques unités que l'on retrouve un peu partout en Italie. Une faction assez complète.

PÉRIODE PRÉCOCE : Gardes papaux, fanatiques religieux (I) + archers paysans (A) + chevaliers en cotte de mailles (C)

REMARQUE : Les fanatiques font beaucoup de dégâts, mais ils n'ont pas de résistance. Ils ont un grand intérêt si vous envoyez plusieurs groupes simultanément pour générer beaucoup de dégâts très rapidement.

PÉRIODE ÉLEVÉE : Gardes papaux, hommes d'armes à pied (I) + tireurs (A) + gardes du corps du général

REMARQUE : L'infanterie est ici très puissante. Vous avez un grand choix de cavaliers, mais ils ne sont pas très puissants.

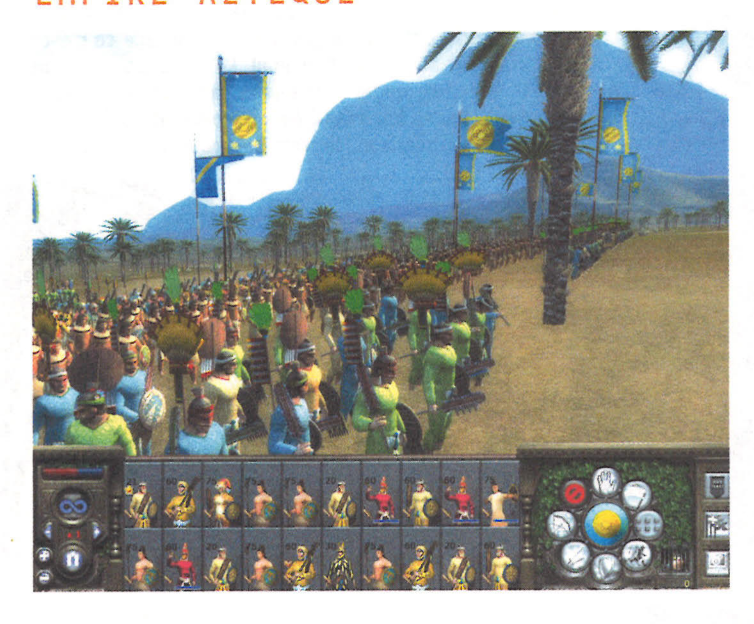
PÉRIODE TARDIVE : Gardes suisses, lanzia spezzeta à pied (I) + tireurs (A) + condottieri (C)

Remarque : Une des meilleures infanteries du jeu, qui risque de paniquer les ennemis dès les premières secondes après le contact. Puisque les tireurs



ne peuvent pas tout faire, quelques arbalétriers montés peuvent évangéliser les fuyards de façon expéditive

EMPIRE AZTÈQUE



Désolé, mais j'y suis obligé : le problème, c'est qu'on ne trouve pas d'Aztèques à cheval. Ni d'Aztèques à canon, mais c'est moins drôle. Leur grande force, c'est le surnombre. C'est contre ce camp que nous avons testé l'efficacité des formations des autres nations proposées dans ce guide. Si nous n'étions pas débordés par le nombre, les formations étaient bonnes.

PÉRIODE PRÉCOCE : Guerriers aigles, guerriers jaguars (I) + archers aztèques (A)

REMARQUE : Ajoutez également quelques prêtres coyotes, non pas pour l'efficacité, mais pour le moral, ils en auront besoin.

PÉRIODE ÉLEVÉE : Cuahchiqueh, guerriers aigles et jaguars (I) + guerriers flèches (A)

REMARQUE : À moins d'affronter une armée très réduite, il sera difficile de remporter la victoire.

PÉRIODE TARDIVE : Cuahchiqueh, guerriers aigles et jaguars (I) + guerriers flèches (A)

REMARQUE : Les mêmes unités avec peut-être en face des soldats plus puissants. Peu de chance de remporter la victoire...

LES MONGOLS

Après les Aztèques, les Tartares, bien sûr. À l'image de l'armée de Gengis Khan, les Mongols sont d'excellents archers et des cavaliers hors pair. La contrepartie se situe dans l'absence totale d'amélioration à la période tardive.

PÉRIODE PRÉCOCE : Lanciers légers à pied (I) + infanterie mongole (A) + garde du corps, Cavalerie khwarizmienne (C)

REMARQUE : La cavalerie khwarizmienne est moins puissante, mais très bon marché. N'hésitez pas à agrandir votre armée grâce à cette unité.

PÉRIODE ÉLEVÉE : Lanciers lourds à pied (I) + infanterie mongole (A) + gardes du Khan, lanciers légers mongols, archers lourds mongols



REMARQUE : Aucun doute, l'herbe ne repoussera pas, quelle que soit la carte utilisée.

PÉRIODE TARDIVE : Lanciers lourds à pied (I) + infanterie mongole (A) + gardes du Khan, Lanciers légers mongols, archers lourds mongols

REMARQUE : Aucune nouvelle unité. Si l'ennemi possède un dispositif anti-cavaliers important, c'est mal parti. Restez mobile, contournez, rabattez. Les archers à cheval doivent aller vite, se relayer... Prévoyez quelques canons.

LES TIMURIDES

Moyennement efficaces, mais dépaysants. Si l'infanterie demeure assez décevante, on se régalera avec une cavalerie unique en son genre.

PÉRIODE PRÉCOCE : Milice de vougiers (I) + javeliniers afghans (A) + turcomans

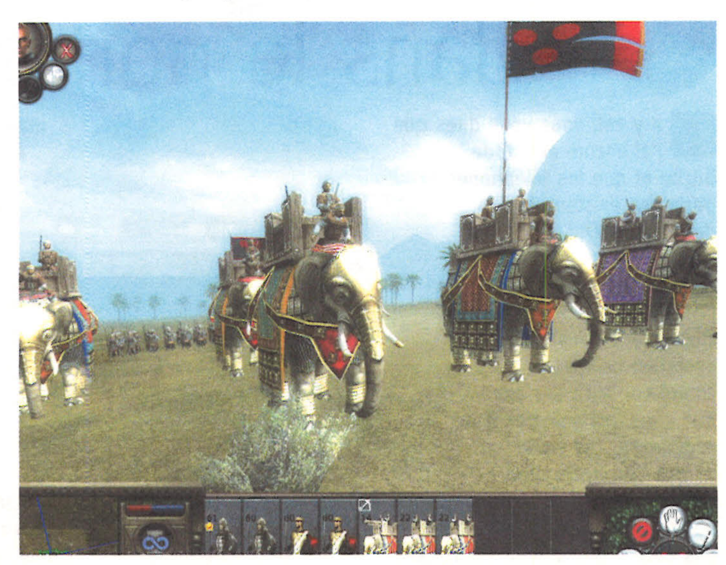
REMARQUE : Des unités que l'on ne retrouve pas ailleurs, mais finalement équivalentes à celles de n'importe quel pays européen.

PÉRIODE ÉLEVÉE : Lanciers lourds à pied (I) + javeliniers afghans (A) + gardes du Khan, éléphants

REMARQUE : L'infanterie s'améliore, mais ce sont surtout les éléphants qui feront la différence. Utilisez les attaques spéciales.

PÉRIODE TARDIVE : Lanciers lourds à pied (I) + javeliniers afghans (A) + gardes du Khan, artillerie montée sur éléphants

REMARQUE : Les fantassins manquent quelque peu de puissance, mais cette carence se compense par la panique créée par cette artillerie mobile étonnante. Dommage cependant que les dégâts ne soient pas plus poussés.



On a retrouvé VIA !

C'est un peu un feuilleton dans la rubrique matos, on cherche par tous les moyens à obtenir des nouvelles de VIA, l'ex-idole des chipsets pour cartes mère AMD dont on n'avait plus trop de nouvelles. Ils s'étaient offert une vieille gloire de la carte graphique, S3 et là encore on manquait de nouvelles. Quelques GPU DirectX 9 qui n'auront pas marqué les esprits comme le S27. La nouveauté ? Une carte vidéo « low profile », faite pour les mini-PC car elle ne prend pas de place. Oui, c'est totalement inutile, mais ne nous en voulez pas, c'est un peu comme pendant les élections présidentielles : à Joystick on essaye de parler de tout le monde. Parfois, on se dit qu'on ne devrait peut-être pas...



Du vieux avec du vieux



Ah mais voilà, le mariage entre AMD et ATI est à peine consommé que l'on voit des choses bizarres. Un nouveau GPU d'entrée de gamme dédié à la cause de Windows Vista. Jusque-là, ça partait bien. Sauf qu'en pratique, il s'agit d'un RV370. Ça ne vous dit rien ? Normal, tout le monde l'a oublié, il s'agit juste d'une puce compatible Shader Model 2.0, un dérivé des Radeon 9800 qui avait équipé des cartes comme les X300 et les X550. Bon, le recyclage ce n'est pas vraiment nouveau, on connaît. Là où ils poussent un peu le bouchon rouge, c'est que la carte s'appelle X1050 : jusque-là, toutes les X1XXX étaient compatibles Shader Model 3.0. Le mariage, ce n'est pas pour tout le monde...

Édito

La digestion est douloureuse ? Pas de souci, nous vous avons concocté une rubrique matos aux petits oignons. De la nouveauté avec un premier test des lecteurs HD-DVD et Blu-Ray, de l'exceptionnel avec un test de processeur AMD et surtout un bon gros guide pour vous orienter vers la machine idéale. Non mais ! Lâchez mon PC !

par C_Wiz



Un téléphone dans le portable

Ça y est, vous vous dites que j'ai encore abusé de la bûche et que les téléphones portables existent depuis des lustres. Oui, mais là il s'agit d'une petite puce magique dédiée aux PC portables. Cela se passe chez Intel et c'est une évolution de leur contrôleur WiFi. Il y ajoute quelques technologies à commencer par le 802.11n, ce que l'on nous vend depuis quelque temps sous le nom de MIMO. La chose n'était pas encore pleinement normalisée mais c'est au point nous dit-on. Autre grosse nouveauté, le WiMax. Pour ceux qui auraient loupé le principe, il s'agit d'une extension de ce que l'on appelle parfois la BLR, Boucle Locale Radio. En clair, une sorte de WiFi avec une portée qui se compte en kilomètres. Ça, c'est sympa. Et histoire d'être complet, la puce gère aussi le HSDPA, ce que certains appellent la 3G+ pour les téléphones portables. Allez, un jour, on pourra se connecter gratuitement de partout...

L'ancienne version du contrôleur WiFi Centrino d'Intel qui supporte les standards A, B et G.a

Le CD, c'est tabou

On en viendra tous à bout. Je pense que si vous avez voulu jouer à un jeu moderne, vous vous êtes rendu compte qu'un lecteur de DVD est indispensable. Il était temps, parce que voyez-vous, les lecteurs HD-DVD sont derrière la porte. Enfin surtout si vous habitez au Japon car c'est là qu'ils débarquent en premier. Sous une marque inconnue, mais l'on s'en moque. Côté capacité, il peut lire les CD, les DVD et les HD-DVD. Cela vous paraît peut-être évident, mais l'on a vu des graveurs de Blu-Ray incapables de lire leur CD de driver...

L'alcool c'est mal

Microsoft avait proposé en son temps des souris qui n'étaient pas inintéressantes. En rentrant sur ce marché, ils avaient un peu fait bouger les choses et l'on a vu apparaître du matériel sympathique ces dernières années comme des capteurs laser. Et une mode des souris dédiées aux joueurs. Comme les G5 et G7 chez Logitech ou les Razer. Jusque-là, Microsoft se concentrait dans les souris de bureaux, de gros mulots que l'on tient bien en main et qui ne fatiguent pas le poignet. Pas vraiment idéal pour les FPS où deux écoles s'affrontent. Les Logitech prônent une prise en main « plate » alors que Razer mise plutôt sur le fait qu'on les bouge du bout des doigts. Chacun son truc. La nouveauté pour Microsoft, c'est qu'ils ont été chercher les petits gars de Razer pour faire une souris en partenariat avec eux. Résultat, un mélange assez original avec une coque qui mixe les lignes de razer avec la forme en poire qui a fait le succès des souris des copains de Bill. C'est mieux au niveau de la prise en main. Pour les entrailles, c'est Razer qui fournit les capteurs 2000 dpi et l'on garde la possibilité de les régler à la volée. Reste que pour le nom, ils auraient pu faire un effort : Microsoft Habu ?

Franchement, un nom pareil, y a de l'abus...



Antisocial

Espérons que nos amis chinois leurs piqueront rapidement l'idée pour nous faire les mêmes à 20 euros...

Après bien nous avoir fait baver avec leur étude de style de clavier OLED où chaque touche serait en réalité un petit écran, les Russes Art Lebedev n'en finissent plus de nous décevoir. Les touches sont désormais de petits écrans LCD classiques ; en soi, ce n'est pas gênant. Mais désormais il est entièrement monochrome. Et les touches de lancement d'application que vous voyez sur la droite de la photo ont, elles aussi, disparu, réservé à un modèle encore plus haut de gamme. Et là, on frôle le n'importe quoi car le modèle « simple » coûtera la bagatelle de 1 200 euros. En série ultra-limitée à une centaine de pièces. Je ne sais pas pour vous, mais je commence à perdre mon sang-froid...

Les petits gars d'AMD font toujours dans le socket à broches. À l'heure actuelle, seuls leur Opteron et Athlon QuadFX ont le dos plat.

65 de retard

Je ne parle pas d'années mais de technologies de gravures de processeurs. Les petits gars d'Intel nous proposent depuis une bonne année des puces gravées en 65 nanomètres et ils étaient jusque-là les seuls. AMD s'y met enfin puisqu'ils ont annoncé leurs premières puces de ce type. L'avantage de la réduction de la gravure est multiple. Pour le constructeur, il réduit ses coûts de fabrication et donc peut réduire ses prix quand son concurrent lui met la pression. Pour nous, c'est donc généralement assez intéressant. C'est également sympathique pour l'environnement puisqu'en réduisant la taille des transistors, on fait une puce qui demande moins d'électricité pour fonctionner. Si tout marche bien, on limite donc la chaleur dissipée. AMD annonce une baisse assez significative, on passerait de 89 à 65 watts, soit exactement la consommation théorique d'un Core 2 Duo. Seulement quatre modèles sont proposés pour l'instant, du 4000+ au 5000+ avec des fréquences comprises entre 2.1 et 2.6 GHz. Les modèles les plus rapides sont donc exclus, AMD a probablement voulu commencer par réduire ses coûts de fabrication sur ses puces qu'il vend comme des petits pains aux gros OEM.

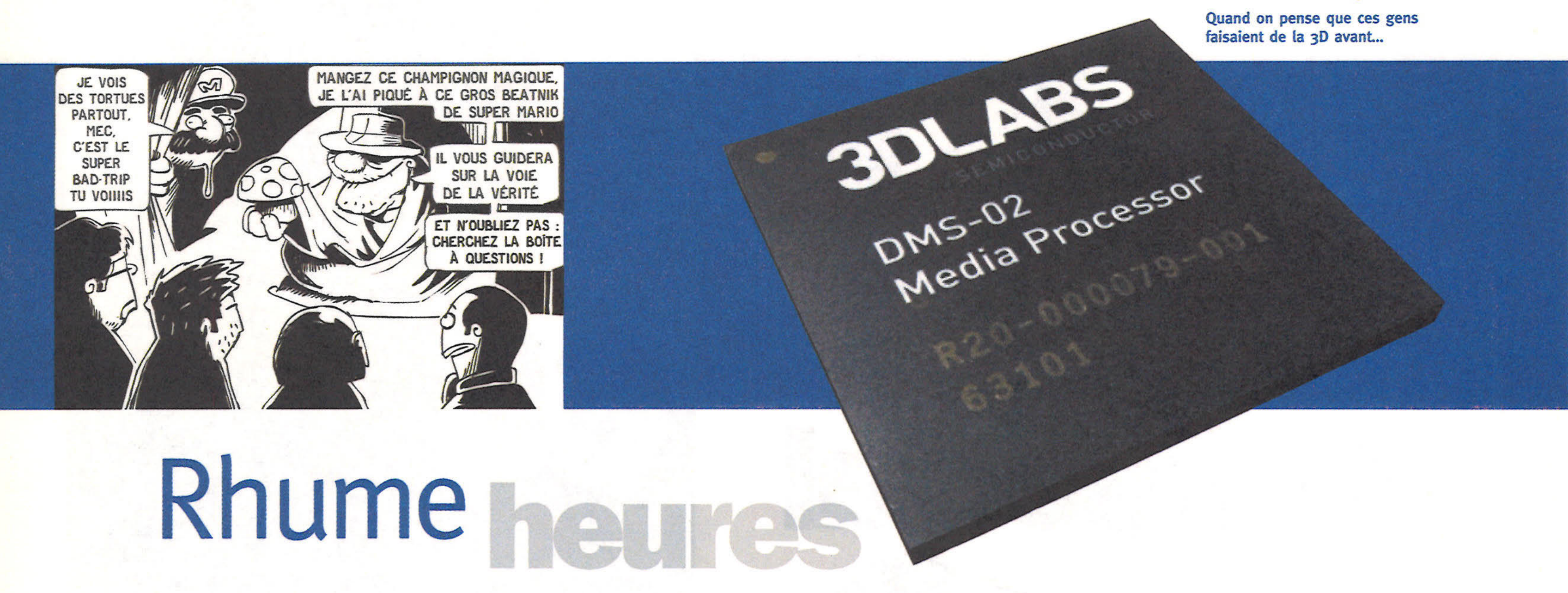
24 pouces acer et pas 1 de trop

Avouez que pour gratter des tickets de loterie (à consommer avec modération me glisse-t-on dans l'oreillette), cela pourrait être assez pratique. Mais là, nous allons nous intéresser aux écrans. Je vous avais déjà parlé de l'arrivée en masse des écrans 22 pouces larges. C'est génial, mais c'est encore petit. Croyez-moi, quand on a goûté à l'extrême largeur d'un 24 pouces, on ne peut pas vivre sans. Seul souci, il fallait encore compter un millier d'euros pour s'en offrir un. Les choses baissent un peu : on commence à trouver l'AL416WS d'Acer pour un peu moins de 700 euros. Tout ceci est également lié au fait que Dell et Samsung préparent un nouveau coup. Souvenez-vous, c'est le grand méchant Dell qui avait lancé en premier les écrans 24 pouces abordables, habités par des dalles Samsung. Ils nous préparent le lancement de la version 27 pouces, mais avec un bémol : pas de changement de résolution, on reste au 1920 par 1200. Dommage.
Notez que l'on trouve en ce moment un bon nombre d'écrans 27 pouces à prix défiant toute concurrence chez nos assembleurs préférés. Méfiez-vous cependant : ce sont, en réalité, des dalles de télé HD avec la résolution de 1280 par 720 qui va avec. Pour le bureau Windows, c'est un peu léger...

Les temps sont durs

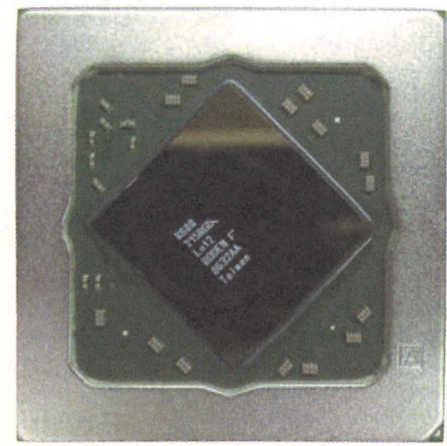
**Nos amis de Creative Labs n'ont décidément plus trop le moral. Après avoir vu leur marché de la carte son réduit à néant par Windows Vista, des succès limités sur leurs baladeurs MP3 devant l'hégémonie iPod, voilà qu'ils annoncent vouloir se séparer de 3D Labs. Cela faisait quatre années que l'ex-grand de la 3D professionnelle était sous la coupe de Creative avec lesquels ils n'ont pas fait grand-chose. Ils travaillent désormais sur un autre marché que l'on dit prometteur depuis des lustres, celui de la 3D et de la vidéo sur portable. Des marchés déjà bien attaqués par Nvidia et ATI. 3D Labs a dans ses cartons, une puce dédiée aux téléphones portables, capable de décoder de la vidéo 720p en H264.
Où comment vider sa batterie en quatre secondes...**

Quand on pense que ces gens faisaient de la 3D avant...

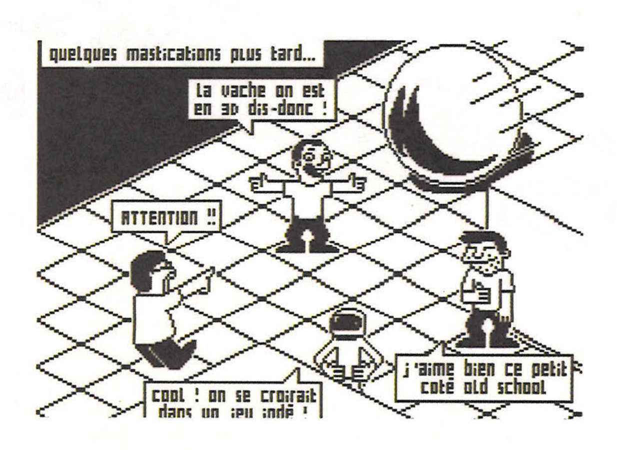


Rhume heures

On ne voit pas grand-chose : c'est fait exprès...



Pendant que les GeForce 8800 se dorent la pilule en haut de la hiérarchie des cartes graphiques les plus convoitées, quelques rumeurs commencent à filtrer sur le R600 d'ATI, leur puce DirectX 10 haut de gamme. Quelques photos de très piètre qualité mais qui permettent de deviner le nombre de transistors de la puce. Comptez dans les 700 millions. Pour le bus mémoire, on devrait être à 512 bits si l'on en croit le nombre de broches à l'arrière de la puce. Et pour les unités de calcul ? 64 grosses unités vectorielles bien larges ? C'est ce que m'a dit mon coiffeur, mais allez savoir, il raconte peut-être n'importe quoi...









- Processeur Intel® Core™ 2 Duo T5600 (2 x 1,8 GHz)
- Écran 15,4" TFT WXGA CrystalBrite™
- Mémoire 2048 Mo DDR2 et disque dur 120 Go S-ATA
- nVidia® GeForce® Go 7600 TurboCache™
- Webcam 1,3 MPixel et graveur DVD±RW DL
- Tuner Hybride analogique + TNT avec télécommande
- Téléphone BlueTooth VoIP
- Microsoft Windows® XP Media Center



NVIDIA® XFX GeForce 8800 GTX

Entrez dans une nouvelle dimension !

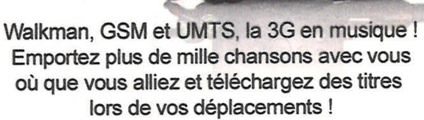
Ses 768 Mo de mémoire et sa compatibilité avec le futur Microsoft© DirectX 10 vous feront redécrouvrir vos jeux !





Sony Ericsson W850i

Toute la musique que j'aime !



Walkman, GSM et UMTS, la 3G en musique ! Emportez plus de mille chansons avec vous où que vous alliez et téléchargez des titres lors de vos déplacements !





Clavier Logitech G15

Un clavier rétroéclairé au design innovant !

Ce clavier spécialement conçu pour les joueurs dispose de 18 touches programmables pour exécuter 54 macro ! Il est rétroéclairé et son écran LCD orientable permet d'afficher de nombreuses informations.



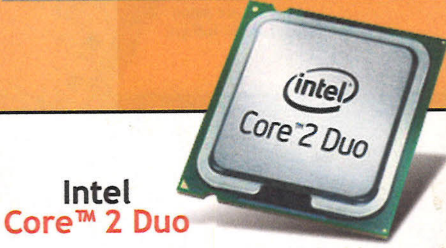


Microsoft Habu

LA souris pour joueurs par Microsoft !

- Capteur laser à 2 000 ppp et 6,4 mégapixels / sec.
- Temps de réponse de 1 ms
- Ajustement de la résolution à la volée
- Mémoire interne (jusqu'à 5 profils)
- 7 boutons configurables (coté : 2 positions au choix)
- Patins silencieux ultra-lisses en Teflon





Intel Core™ 2 Duo

Succombez aux performances du double coeur !

Intel revisite ses processeurs socket 775, et ça fait très mal ! Performances maximum pour une chaleur dégagée minimum ! Deux coeurs et un cache L2 partagé.

A partir de







Gamme G.Skill

G.Skill est la nouvelle marque de mémoire qui monte ! Ses barettes d'exception en double canal offrent de très hautes performances !

A partir de

 49,99 



Casque "in-ear" Sennheiser CX 300

Pour vivre la musique de l'intérieur !

Très isolant, il assure une écoute de qualité avec des basses puissantes et s'adaptera parfaitement à votre oreille grâce à ses 3 tailles de coussinets intra-auriculaires interchangeables ! Disponible également en blanc et silver.

 49 €



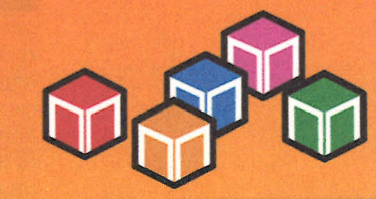
Ubisoft Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

Une nuit pour sauver Las Vegas !

Des terroristes assiègent le symbole de l'Amérique flamboyante : Las Vegas est menacée. A vous de découvrir les véritables intentions de vos ennemis et de libérer la ville.

44,90 

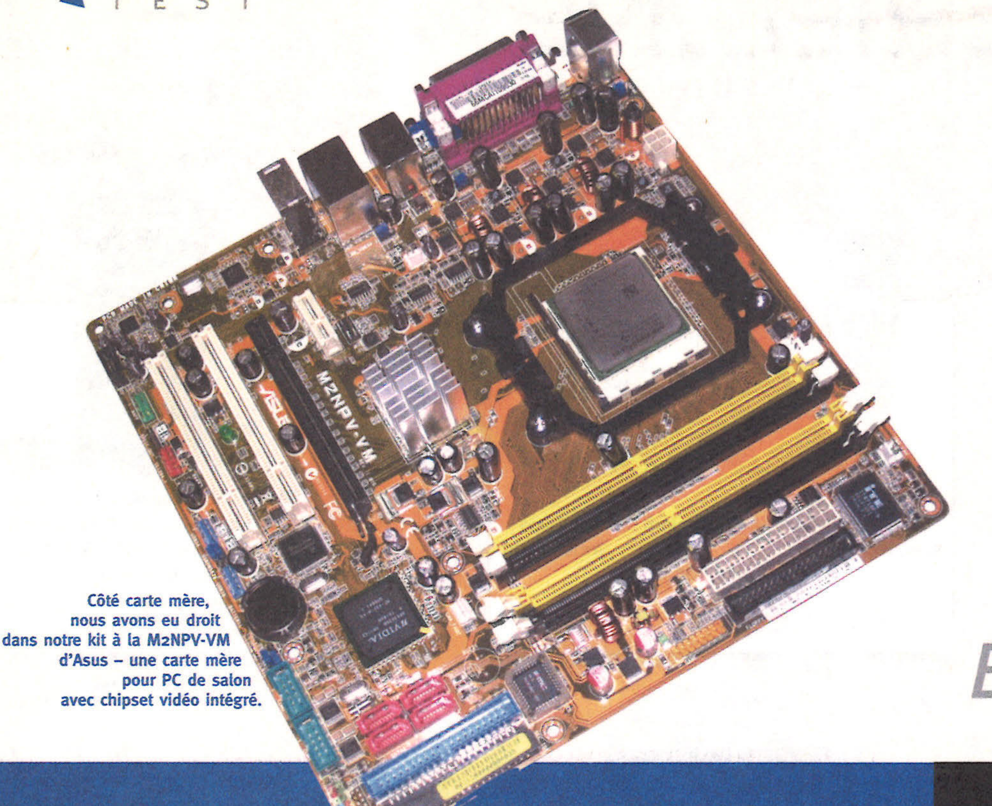
Le site 100% services
Satisfait ou remboursé
+ de 7 000 références sélectionnées
Paiement en 3x sans frais à partir de 300 €
3 points retrait en France : Nantes, Rennes & Bordeaux
Transporteur au choix - Livraison en 24 ou 48 h



WWW.MATERIEL.NET

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.





Côté carte mère, nous avons eu droit dans notre kit à la M2NPV-VM d'Asus – une carte mère pour PC de salon avec chipset vidéo intégré.

Athlon X2 4600+ EE

Extreme en retard

Ça va bien chez vous ? Un peu ballonnés ? Allez, ça ira mieux dans quelques jours, ne vous en faites pas. Sinon, essayez la soupe, ça aide à la digestion. Quoi ? Pourquoi je ne vous parle pas de ce processeur ? Euh, comment dire... oh regardez là-bas, un Père Noël saoul !

C_Wiz

ATTENTION ! DES hamsters-ninjas !
Vous courir, moi les retenir
mon dieu ! ils ont tué Fask !

Regardez comme il est beau ! Et il prend super bien la lumière, une vraie star.

A Joystick, on adore vous faire découvrir les coulisses de nos métiers. Pour vous donner l'envie de piquer nos places (enfin, laissez-nous encore quelques années, ça serait sympa), mais aussi pour vous faire partager ces fous rires et autres grands moments de surprise. Recevoir un processeur AMD en 2006, c'est un peu des deux à la fois. On rigole parce que les Athlon X2 « EE » dont nous vous parlons aujourd'hui ont été présentés en mai dernier, même si leur disponibilité se sera fait attendre. Et l'on est surpris parce que pour tout vous avouer, on se demandait si AMD avait encore des bureaux en France. C'est que, depuis l'arrivée des Core 2 Duo, nous avons droit à un silence radio pour le moins déroutant.

La grande famille de la presse info

Mais oui, c'est comme dans le cinéma, la presse informatique est une grande famille où l'on s'adore tous. C'est qu'à force de partir en voyage de presse avec les mêmes personnes, des liens se tissent. Surtout dans les voyages ratés (un jour, je vous raconterai les dessous du lancement des X800 d'ATI au Canada...) : l'adversité, ça rapproche les gens. Alors forcément, on discute entre nous, on compare nos « loots » de produits à tester. Et là, nous sommes tous d'accord sur un point : un produit AMD en test, dans World of Warcraft, nous appellerions cela un item épique. Vous pensez peut-être que nous avons une dent envers AMD : c'est tout le contraire. Pour que la compétition soit intéressante, il faut avoir deux constructeurs forts et qui assument jusqu'au bout leurs produits.

Et je vivais l'étrange drame...

Sur le papier, le concept de l'Athlon EE est excellent. Il s'agit de proposer des processeurs basse consommation (Energy Efficient). Cela ne vous avait pas échappé, Intel avait frappé assez fort sur le sujet avec ses Core 2 Duo qui, du haut de leur gravure en 65 nanomètres, ne consomment que 65 watts. C'est ce que l'on appelle vulgairement le TDP – la dissipation thermique liée de facto à l'énergie consommée : rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme ! Jusque-là, l'Athlon X2 consommait 89 watts dans ses versions les plus courantes. Un écart que l'on doit surtout à la différence de finesse de gravure, AMD n'utilisant qu'un procédé en 90 nanomètres. Augmenter la finesse de gravure permet de réduire, en théorie, la quantité nécessaire d'électricité à appliquer au processeur pour qu'il fonctionne. Dans la pratique, c'est un peu plus compliqué, mais vous avez l'idée de base. Comment fait donc AMD pour réduire le TDP de ces nouvelles puces ? Pas de miracle, il suffit de baisser la tension appliquée au processeur. Mais pour que cela fonctionne, il faut éliminer les fuites de courant à l'intérieur de la puce. Une véritable plaie ! En fait, leur travail est simplifié car le 90 nanomètres, ils le maîtrisent assez bien, depuis le temps. Résultat,

Même le BIOS de notre carte mère date du mois de mai...

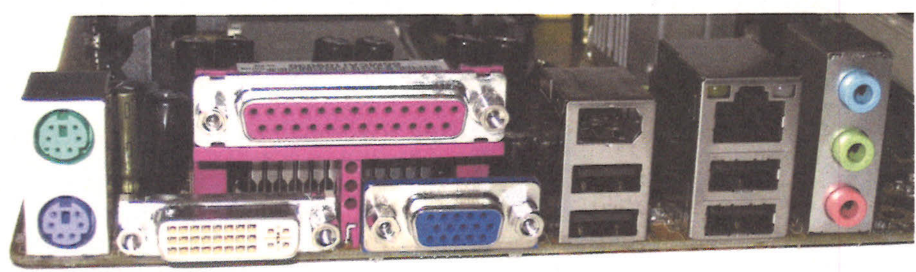
notre Athlon X2 utilise une tension de 1,18 volts, ce qui est, avouons-le, assez faible. Après une installation de Windows, le processeur n'était qu'à 27 degrés selon la carte mère, et on ne dépassera pas les 40 degrés en charge. Une mesure pas forcément fiable – un peu comme les décomptes de manifestants lors d'une grève : selon le point de vue dans lequel on se place, le référentiel peut vite changer.

... d'être en retard

Malgré tout, l'idée de continuer à faire baisser la consommation de nos processeurs est très bonne. Pour l'environnement, pour la facture d'électricité... plein de très bonnes raisons. Dans notre cas, nous avons réussi à mettre la main sur un Athlon EE de type 4600+. 2,4 GHz et 512 Ko de cache par cœur, les spécifications sont les mêmes que leurs grands frères. Mieux, le prix est identique aux modèles normaux, avouez que c'est tout de même une sacrée

Les processeurs basse consommation d'AMD

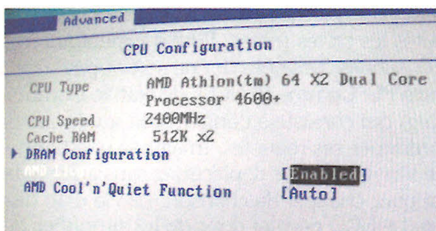
	Fréquence	Cache	TDP	Prix
Athlon X2 3800+ EE	2,0 GHz	2 x 512 Ko	35 watts	380 euros
Athlon X2 3800+ EE	2,0 GHz	2 x 512 Ko	65 watts	140 euros
Athlon X2 4200+ EE	2,2 GHz	2 x 512 Ko	65 watts	180 euros
Athlon X2 4600+ EE	2,4 GHz	2 x 512 Ko	65 watts	220 euros


Matez un connecteur DVI et un VGA. Malheureusement les deux ne sont utilisables simultanément qu'en mode Clone.

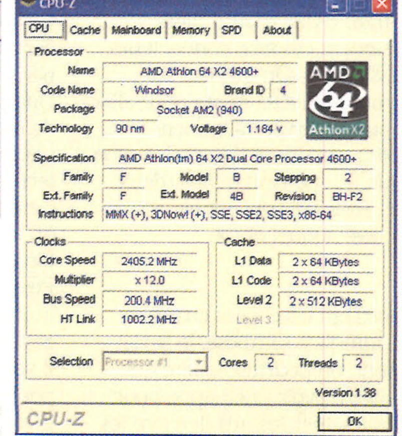
bonne nouvelle, non ? Alors, pourquoi diable ce manque d'enthousiasme ? Ah, on y vient...
C'est que nous avons réussi à mettre la main sur ces processeurs au moment même où AMD présentait son passage au 65 nanomètres. Des puces qui sont toutes annoncées, elles aussi, avec un TDP de 65 watts ! Double emploi avec les Athlon EE ? C'est pire que ça, ces derniers manifestaient un intérêt majeur lorsqu'ils ont été présentés en mai, car c'était un moyen habile de faire patienter en attendant l'arrivée des puces en 65 nanomètres. Malheureusement, ils ne sont disponibles que depuis quelques semaines et cela limite fortement leur intérêt. Notez qu'il existe également des modèles avec un TDP de 35 watts ! Un seul modèle double cœur le propose, il s'agit d'un Athlon X2 3800+ (à 2 GHz), dont le prix avoisine les 380 euros. Contre 130 pour les modèles 89 et 65 watts ; vous comprenez le dilemme.

Un processeur mort-né

Alors, un coup d'épée dans l'eau ? Non, sur le papier, ces puces sont intéressantes car elles permettent de combler un des défauts de la gamme AMD actuelle : leur consommation électrique. Ça ne réduit pas l'écart de performances avec les Core 2 Duo, par contre.
Et bien entendu, il faudra les comparer aux nouveaux modèles en 65 nanomètres pour pouvoir se faire une idée, non seulement de l'intérêt de ces puces, mais également de la qualité du nouveau procédé de fabrication d'AMD. Espérons que nous pourrons répondre à cette question brûlante assez rapidement.



En toute honnêteté, on ne sait pas trop à quoi correspond l'option AMD Live! dans le BIOS. Si vous avez la réponse, merci d'écrire à la rédaction qui transmettra !



Vu par CPU-Z, il n'y a que le voltage qui trahisse la présence d'un processeur Energy Efficient...



À gauche, le connecteur d'alimentation plat Serial ATA et le connecteur de données.

C'est quoi LE SERIAL ATA ?

Avec le NCQ, le mouvement des têtes est optimisé.

Sans NCQ



Avec NCQ



Ô toi, lecteur qui zappe amoureusement les pages matos, c'est à toi que je m'adresse. Non, ne touuuuuuuuurne pas la page ! Aujourd'hui, on a décidé de remplir notre mission de service public en t'apportant des articles pour un peu mieux comprendre ce monde de brutes plein d'acronymes abscons. Ah, et j'arrête de te tutoyer, promis.

C_Wiz

En rouge au milieu, les connecteurs Serial ATA, on voit également des connecteurs IDE tout au fond de la carte.

Parfois on a des problématiques bêtes dans l'informatique. On a des choses comme des disques durs et des lecteurs de DVD. De l'autre côté, une carte mère. Séparés, ils sont jolis, peuvent vous servir à caler les étagères où à achever des goujons. Permettez-nous de vous dire que ce n'est pas un usage optimal, et qu'il serait peut-être sympa de les brancher ensemble. Pour ça, il nous faut une norme d'interconnexion.

J'ai une IDE !

Au début, nous utilisions pour cela de grosses nappes. IDE, E-IDE, PATA, ATAPI, plein de noms qui désignent ces gros connecteurs rectangulaires à 39 trous. On trouvait sur ces nappes généralement trois connecteurs, un pour aller sur la carte mère, les deux autres servant à brancher des disques durs ou des lecteurs optiques. On parlait alors de normes parallèles puisque l'on pouvait utiliser deux périphériques en simultané. Avec un concept bien « reloud » de maître et d'esclave auquel on ne comprenait rien.

Zorro est arrivé

Mais voilà, aujourd'hui les choses changent et une nouvelle interface s'impose, le Serial ATA. Intuitivement, on pourrait se dire que maintenant, au lieu d'avoir une nappe pour deux disques, on pourrait les chaîner les uns derrière les autres. En série, quoi. C'était prévu au début mais dans la pratique cela ne marche pas tout à fait comme ça. Le Serial ATA est plus simple, un connecteur sur la carte mère correspond à un disque. Clair, net, précis. Sauf que…

C'était trop simple

Dans la pratique, c'est un peu plus complexe car l'on voit plein de choses contradictoires. On parle de disques durs « Serial ATA II » par exemple, de NCQ, d'incompatibilités. Faisons le point ! Ils mentent tous. Voilà, c'est clair, le Serial ATA II n'existe pas. Ce n'était qu'une série de propositions faites pour étendre le Serial ATA premier du nom, mais de nombreux constructeurs ont sauté sur l'occasion pour nous tromper. Dans la pratique c'est simple, un disque Serial ATA II fonctionne sur toutes les cartes mères. Il peut cependant avoir des caractéristiques avancées qui ne seront pas supportées par votre PC. Comme le NCQ, (le Native Command Queuing) qui consiste à donner droit au disque dur de réordonner ses requêtes. Imaginez une bonne vieille platine vinyle où vous déplaceriez sans arrêt le bras de lecture pour changer de chanson. La vie d'un disque dur, c'est ça. Le NCQ permet donc de lui simplifier la vie en limitant les mouvements des têtes. Ça ne va pas forcément plus vite, mais l'on économise son disque. Reste que pour que cela fonctionne, il vous faut impérativement installer le pilote qui va bien. Il est généralement fourni sur la disquette de votre carte mère, il vous faudra appuyer sur F6 à l'installation de Windows pour choisir le pilote « AHCI ». Sans cela, toutes les fonctionnalités avancées ne serviront à rien…

Vous voulez tout savoir sur la micro ?

ABONNEZ-VOUS À MICRO ACTUEL

LE MAGAZINE DE TOUS LES UTILISATEURS MICRO



pour vous seulement



TOUTE LA MICRO EST DANS MICRO ACTUEL

OFFRE SPÉCIALE RÉSERVÉE AUX LECTEURS DE : JOYSTICK

Bulletin d'abonnement

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
Micro Actuel - Service Abonnements - 18 - 24 quai de la Marne - 75164 PARIS CEDEX 19





❑ OUI, JE M'ABONNE À MICRO ACTUEL PSK7
pour 19,50 € (1 AN - 13 N°) au lieu de 24,70 €*

Je choisis mon mode de paiement :

❑ Je règle par chèque postal ou bancaire ci-joint à l'ordre de **Future France**
❑ Je préfère régler par carte bancaire :
N° CB
Expire le : (Validité minimale : 2 mois) cryptogramme :

Date & Signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*:
Prénom*:
Société :
Adresse*:
Code Postal* : Ville*:
Tél fixe*: Tél portable* :
Date de Naissance*:
Adresse email*:

(*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous : ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo
De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac
❑ Je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles du groupe Future France et de ses partenaires.

*Chaque numéro de Micro Actuel est en vente au prix de 1,90€ (01/09/06). **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/01/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.

Par téléphone
01 44 84 05 50

✔ Ne manquez aucun numéro

✔ Recevez votre magazine avant sa sortie en kiosque

✔ Evitez toute augmentation de tarif pendant la durée de votre abonnement.





Abonnez-vous par internet et découvrez toutes nos offres d'abonnement sur notre site !



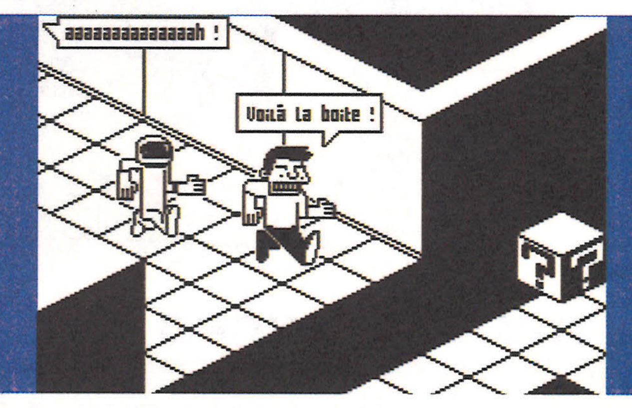
Lecteur HD-DVD Xbox 360 et graveur Blu-Ray Plextor PX-B900A

Près de 1000 euros pour le graveur de Plextor testé ici... C'est cher! Le lecteur de la Xbox 360 est beaucoup plus abordable – 200 euros.

UN PIED DANS LE FUTUR

Pour vous, on est prêt, à Joystick, à braver tous les dangers. Y compris tester les technologies du futur. Et, à force de voyager dans le temps, il faut bien vous avouer qu'il risque d'être pénible, le futur. Surtout avec tous ces formats de disques.

C_Wiz



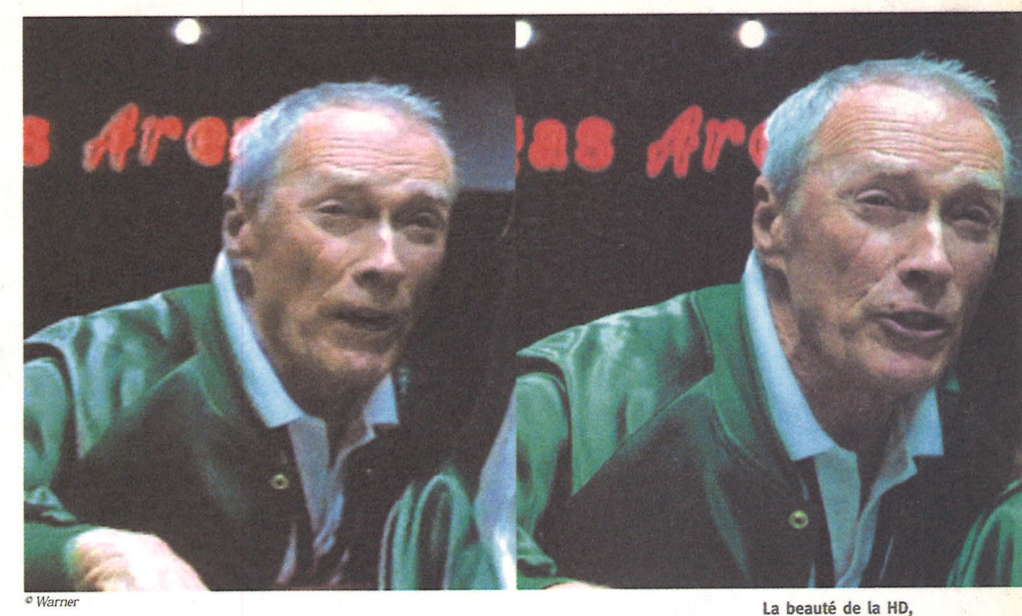
Généralement, je trouve mes idées d'articles sous la douche. Mes meilleures chutes aussi. Tout ça me vient en me frottant. Et généralement, quand l'idée me vient ailleurs, c'est qu'un désastre se prépare. Une constatation s'impose : il ne faut plus que j'aille à la Fnac. Car voilà, un jour, en recherche d'un cadeau (un DVD, si vous souhaitez tout savoir), je vais faire un petit tour des rayons. Genre me moquer de ceux qui viennent y acheter des cartes vidéo qui datent de trois ans. Ou les envoyer chez un assembleur un peu plus moderne, ça dépend de mon humeur. Elle était moqueuse ce jour-là.

Il a une GeForce FX !

Toujours est-il que, d'humeur badine, je m'aventure dans le rayon des téléviseurs, et là, quelle n'est pas ma surprise de voir deux rayons dédiés à la gloire du HD-DVD et du Blu-Ray. Une vingtaine de titres de chaque. « Tiens, et si on testait un lecteur de chaque format ? », me dis-je. Ah ça, c'est la dernière fois que je me « dis-je » des trucs, croyez-moi! Le temps de retrouver les disques que j'avais ramenés d'une expédition à l'autre bout du monde, j'étais parti en quête de lecteurs. HD-DVD? Facile, il suffit de trouver un lecteur de Xbox 360. Il est au format USB et marche très bien sur PC selon la rumeur. Bon, il n'y en a eu que deux modèles de livrés au Havre mais, coup de bol, un pote en avait récupéré un! Pour le Blu-Ray, un tour chez mon assembleur préféré pour lui emprunter un graveur. Il me dit : « Ouh là, si ça t'amuse d'essayer de le faire marcher... » Je ne comprends pas son manque d'enthousiasme, peut-être préfère-t-il le HD-DVD? C'est que le monsieur vend des PC VIIV à tour de bras et des licences Windows Media Center (MCE) par camions. Qu'il s'aligne sur le choix de Microsoft pour les futurs formats ne me semble pas impossible. Naïf que je suis... Les deux lecteurs récupérés, je commence à chercher les logiciels. Premier constat, pour voir le contenu des disques, il faut installer un pilote sous Windows XP. Un driver UDF 2.5 pour pouvoir lire les nouveaux formats. Pas besoin avec Vista qui intègre déjà la chose. Pour lire les HD-DVD, Microsoft ne fournit aucun logiciel et pour cause, le lecteur est avant tout dédié à sa console. Mais voilà, aucun logiciel n'existe officiellement, si ce n'est au Japon. Les utilitaires de lecture seront lancés au mieux au début de l'année. Nous contactons donc les très polis gens d'Intervideo (j'insiste sur leur politesse) pour récupérer une version 8 de WinDVD. Pas celle du commerce qui ne fonctionne pas, mais une version « magique » capable de lire les HD-DVD et les Blu-Ray. En théorie. On nous indique que Vista est conseillé, on s'exécute. Lancement d'un HD-DVD, c'est beau mais c'est petit. Résolution? 960 par 540! Tiens donc, on m'aurait menti? Où sont donc mes 1920 par 1080 pixels réclamés avec amour par mon écran 24 pouces. Je verrai cela plus tard. Un Blu-Ray? Ça ne passe pas

et, pour faire courte une histoire très longue, nous n'aurons réussi à faire marcher la lecture de film que sous Windows XP, avec une version de PowerDVD 6.6 qui n'existe pas (non, je ne parle même pas de celle livrée avec les graveurs de chez Sony).

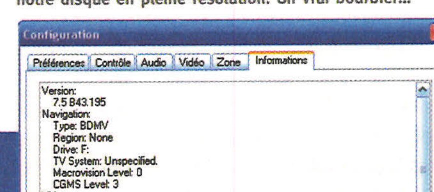
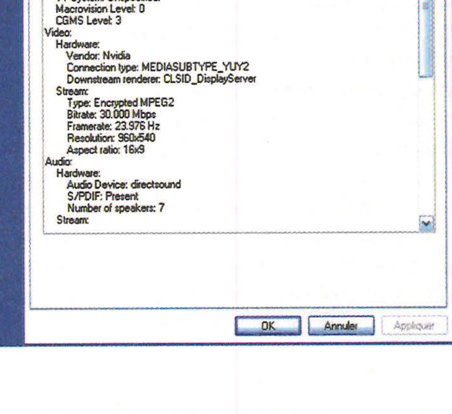
Mais de quoi tu te plains ? Oui, c'est que j'ai oublié un détail : j'ai droit à deux secondes de lecture. Le logo Sony, apparemment, je n'ai pas trop le temps de voir. On m'indique qu'en absence de HDCP, je ne suis pas autorisé à lire mon film. HDCP ? À quoi bon ? Et toutes ces annonces en fanfare comme quoi le flag « ICT » (Image Constraint Token) – cette chose horrible qui demande au logiciel de lecture de contraindre la résolution lorsque la chaîne de lecture n'est pas certifiée HDCP – était abandonné ? Oui. Mais non.
Je relis la spécification d'AACS, le format de cryptage commun aux deux formats ; ils sont pourtant très clairs sur le sujet. Pas d'ICT, pas de diminution de la résolution. J'interroge donc les aimables gens d'Intervideo et l'on me dit que sur PC, tant que « les pilotes vidéo ne garantissent pas une sécurité optimale, le HDCP est obligatoire. » C'est que la protection des DVD et celle des DVD-Audio ont volé à cause de ces logiciels. On comprend qu'ils ne souhaitent pas se prendre un procès trop vite. Sauf que du coup, toute la problématique du HDCP renaît.



© Warner

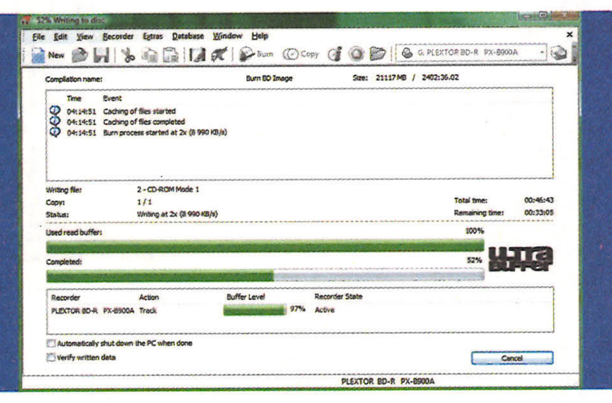
La beauté de la HD, c'est que l'on voit encore mieux les rides de Clint Eastwood.

Même avec une chaîne totalement HDCP, WinDVD 7.5 (encore un logiciel qui n'existe pas) refuse de lire notre disque en pleine résolution. Un vrai bourbier...

Impossible de vous faire une capture d'écran de notre lecture Blu-Ray, pour cause de protection. Seul trace : une photo de la télévision en train de lire la chose.





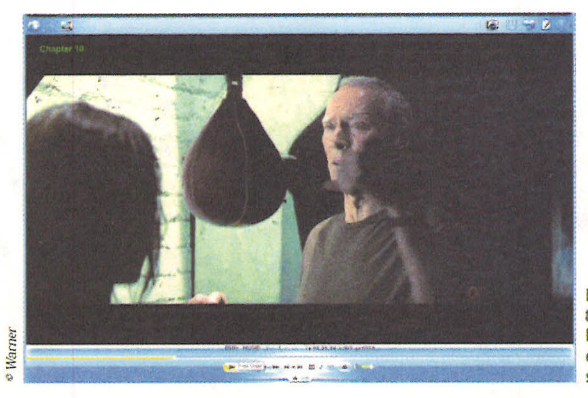
Il aura fallu 46 minutes pour graver la moitié d'un Blu-Ray, et 1 heure 30 en tout – soit le double de ce qui est normalement prévu pour une gravure en 2x.

Mais ça marche ?! Trouver une carte vidéo HDCP, un driver HDCP, une télé HDCP, un câble HDMI, tout ça n'est pas forcément évident. Mais quand on met tout bout à bout, effectivement, ça marche. Reste qu'on a un peu le sentiment de s'être fait arnaquer dans l'histoire : on nous promettait que les écrans HDCP seraient optionnels, tout comme les cartes vidéo. Mais, dans la pratique, il n'en est strictement rien. Sera-t-il possible de lire ces médias sur des écrans traditionnels et sans restriction comme cela nous avait été promis ? Peut-être un jour sous Vista, nous a-t-on dit. Pourquoi ? Parce qu'il impose au pilote de la carte graphique un « chemin » crypté à l'intérieur de votre machine pour les codecs vidéo qui le demandent. Une fois que tout ceci marchera, on nous le promet, la restriction sera levée.
Et sous Windows XP ? Ce n'est pas forcément gagné, le doute persiste sur la sécurité de la chose. Parce que le reste est sûr ? Non, de nombreux chercheurs indépendants ont annoncé avoir trouvé des failles dans le concept du HDCP. Et des groupes de recherche, parmi les grandes sociétés impliquées dans la création de ces lecteurs, disent qu'il est ultra-facile de déduire de nouvelles clefs et que ce cryptage est inutile. Mais en attendant, on va continuer de nous prendre pour des truffes. Il est beau, le futur...



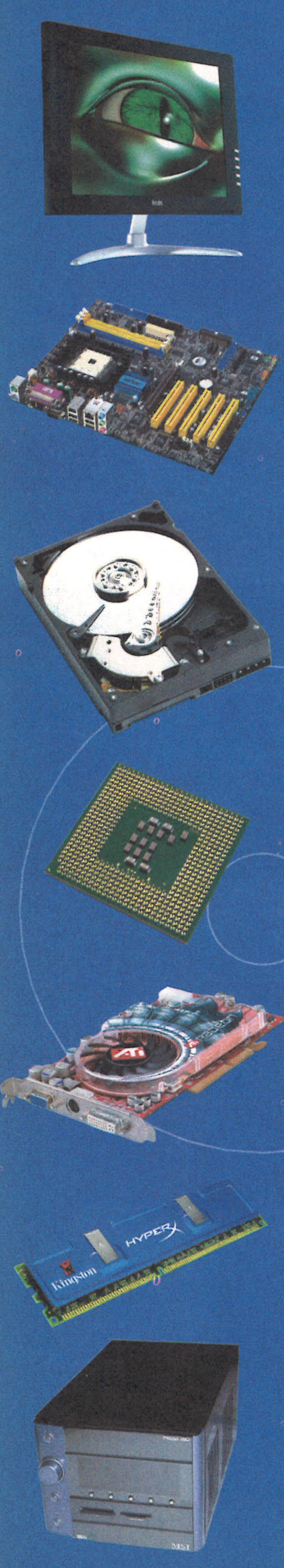
© Universal

À gauche, le DVD de King Kong. À droite le HD-DVD. Sans trucage !



© Warner

La version WinDVD 8 Gold avec option lecture de HD-DVD qui ne marche que sous Vista. Joie !



Guide d'achat (même pas en retard) de Noël

Ah ! Mais voilà, on abuse un peu de la dinde, on reprend quatre fois des marrons et l'on oublie de finir son guide d'achat de Noël dans les temps. Oui, Noël est passé, mais avec un peu de chance son père vous a apporté des sous pour remettre un peu de propre dans votre PC. Et puis de toute façon, je suis moins en retard que Windows Vista...

PAR C_WIZ

C'est qu'avec un Windows Vista qui se profile pour la fin du mois de janvier, il va être temps de penser à mettre sa machine à jour. Pour faire plaisir à Bill, qui n'est toujours pas assez riche, mais aussi à son copain Steve Balmer qui a menacé de lancer des chaises par centaines si le monde entier ne passait pas sous Vista rapidement. C'est sa spécialité de lancer des chaises quand il est nerveux, il ne faut pas juger.
Dans ce magnifique guide, nous vous proposons un récapitulatif des produits qui marchent bien en ce moment. Des choses que l'on pense dignes de votre porte-monnaie et encore plus important, dignes de trôner dans votre PC (parce que, bon, il nous est arrivé à tous d'acheter des choses inutiles). On nous demande souvent, à la rédaction, quel est le bon moment pour changer de machine. C'est qu'il y a toujours quelque chose de mieux qui arrive, c'est le principe du monde merveilleux de l'informatique. Mais il y a également des moments un peu plus propices au changement. Genre, là, maintenant. Si, si.

Changez-moi, changez-moi, changez-moi

Vous l'entendez ce cri ? C'est celui de votre vieux PC qui demande son droit à la retraite. Il en a marre, le petit, que vous lui sortiez tous les mois des jeux toujours plus récents, toujours plus gourmands. Il a honte de vous obliger à baisser systématiquement les options graphiques. Et puis, avouez que, vous aussi, vous avez un peu honte d'être toujours le dernier à arriver dans un jeu en ligne parce que vos temps de chargement sont ultra-longs. Marre de ralentir les autres. Et que dire de cette tour bleu ciel que vous n'osez pas amener en LAN ? Non, franchement, il est temps de faire quelque chose.



Pas forcément besoin de tomber dans les extrêmes, côté processeur.



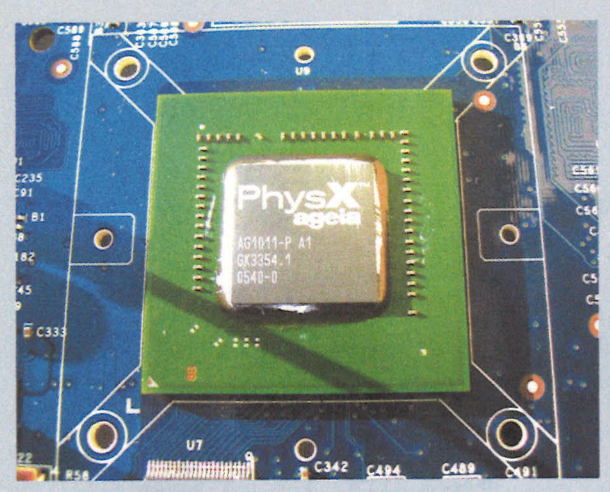
Même avec beaucoup de guillemets, il nous est difficile de vous recommander aujourd'hui un processeur AMD...

Changer tout ça

Vient la question primordiale : que peut-on garder de son ancienne configuration ? Pas de règle fixe bien entendu, après tout, les configs varient. Vous traînez peut-être encore un Pentium III et dans ce cas, il vaudra mieux tout changer. Reste que l'on peut vous donner quelques pistes. Si vous avez encore une carte mère de type AGP, il nous paraît plus sage de la remplacer, le processeur et la carte graphique avec. Il faut vivre avec son temps et l'argent que vous dépenseriez dans une carte AGP ne servirait pas à grand-chose. Si, par contre, votre carte mère est déjà en PCI Express, vous pouvez commencer à penser à la carte 3D. C'est le moyen le plus simple d'augmenter vos performances dans les jeux. Pour le reste, il y a des choses immuables. Vous pouvez conserver les disques durs, les lecteurs optiques ; et jeter votre lecteur de disquette, c'est le moment où jamais.

À qui profite le crime ?

Si vous vous orientez vers un changement total, vous pourriez être tenté d'acheter une machine toute faite. Après tout, votre boîte aux lettres regorge de publicités pour des PC tout faits. Il nous semble important de vous mettre en garde contre ce type de machines. Parlons tout de même de leurs avantages. Elles sont déjà montées, Windows y est installé, tout comme une série de logiciels qui peuvent varier de l'inutile au très utile. C'est variable selon les modèles. Pour le reste, il y a des tas de contraintes. Tout d'abord sur la qualité des composants : généralement, vous pourrez choisir les modèles en fonction du processeur et de la quantité de mémoire. Ce sont les caractéristiques mises en avant, mais le reste est fréquemment caché. Vous trouverez souvent le nom de la carte graphique en grattant un peu, mais

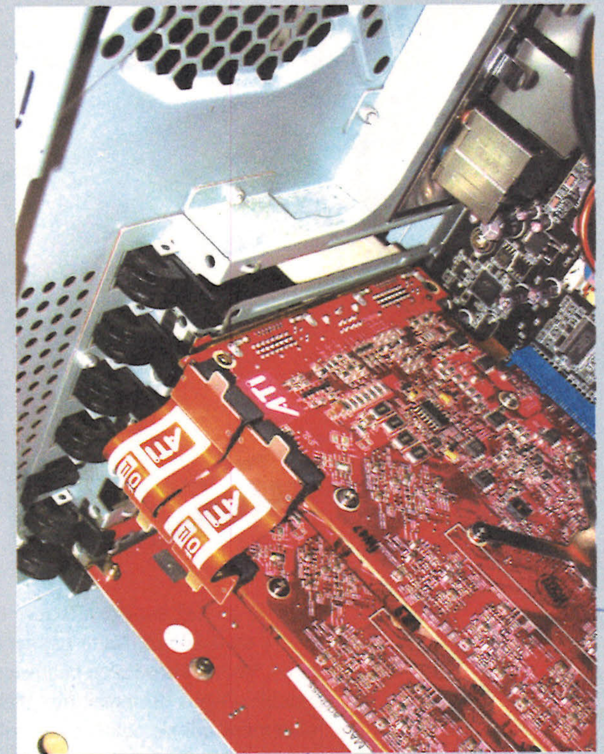


Non, même en cherchant avec insistance, vous ne trouverez pas de carte PhysX dans ce guide !

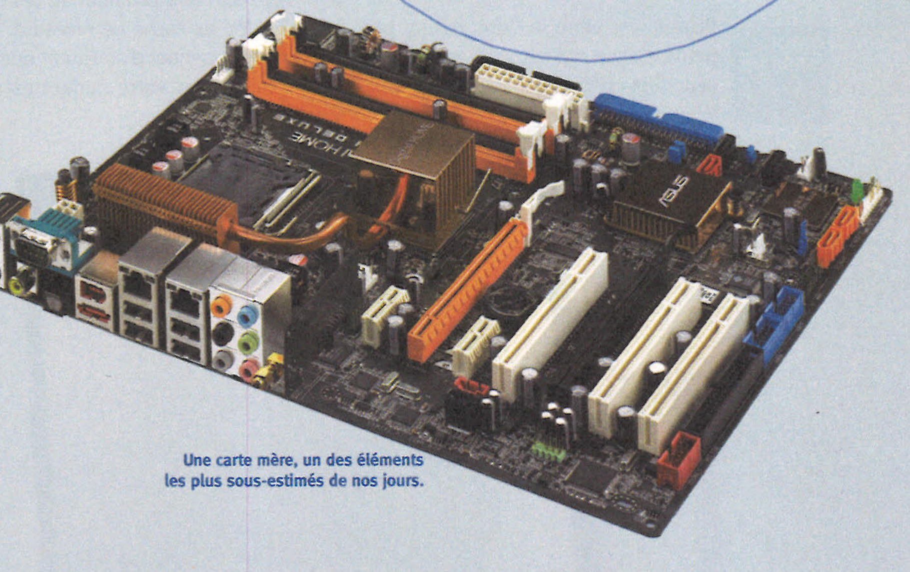
pour la carte mère, c'est mission impossible. Bien entendu, pour une machine de joueur, il faut impérativement une carte graphique de qualité, et ces machines regroupent généralement des composants peu chers. La chance vient du fait qu'avec Windows Vista, les constructeurs se sentent obligés de retirer les modèles premier prix pour mettre quelque chose d'un peu plus décent. Pour le confort d'Aero, la nouvelle interface graphique « 3D » de Vista ? Que nenni, c'est à cause de WinSAT, le benchmark intégré à Windows qui permet de noter grossièrement (mais facilement) les machines. Du coup, exit la plupart des cartes qui utilisent la mémoire centrale du PC comme mémoire vidéo (les technologies Turbo Cache et Hyper Memory de Nvidia et d'ATI) et qui font des scores très faibles. C'est déjà ça.

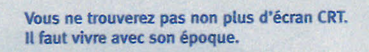
Où acheter ?

Tout le monde ne peut cependant pas assembler sa machine soi-même. Parce qu'à défaut d'être complexe, c'est en tout cas technique. C'est instructif, amusant, sauf quand cela ne marche pas. On peut faire appel à un ami, si l'on en a. Sinon, la solution qui nous semble la plus simple et la plus intéressante consiste à faire monter votre machine de rêve par un assembleur. Dans les grandes villes, il en existe des tas capables de vous monter sans souci les pièces de votre choix. L'argument de la disponibilité revient cependant assez souvent. C'est, selon nous, un faux problème puisque nous avons choisi, pour la majorité des cas, des composants qui sont amplement distribués. De la carte mère à la carte graphique en passant par les alimentations, nous nous sommes concentrés sur des produits que vous pourrez trouver. C'est toujours ça. C'est pour cela que nous vous proposons, dans cette optique, de vous guider dans vos choix de configuration. Non qu'on ne fasse pas confiance à votre assembleur, il y en a de très compétents, mais il nous semble utile de vous rappeler quelques règles sur les points que l'on a souvent tendance à oublier. La qualité de la mémoire, le choix de la carte mère ou la puissance des alimentations, tant de choses que l'on occulte plus ou moins volontairement et qui feront la différence sur le long terme. Investir dans un PC, oui, mais pas les yeux fermés !



On évitera soigneusement de se monter une configuration équipée de deux cartes graphiques. Gardons la possibilité pour plus tard...

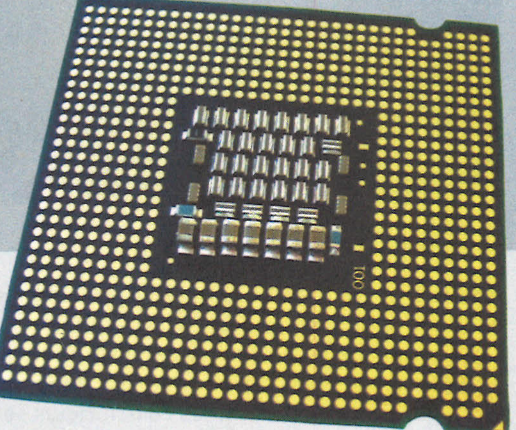

Une carte mère, un des éléments les plus sous-estimés de nos jours.


Vous ne trouverez pas non plus d'écran CRT. Il faut vivre avec son époque.





À gauche, le Core 2 Quad QX6700 et à droite, le X6800 qui n'est qu'un double cœur.



Particularité des Core 2 Duos, leur dos est entièrement plat.

LE PROCESSEUR

Cela fait bien quelques heures que j'essaie en vain de retourner le sujet dans tous les sens. Comment pourrais-je vous conseiller autre chose qu'un Core 2 Duo aujourd'hui ? En fait c'est simple, je ne peux pas.

Je pourrais essayer de jouer l'hypocrisie en prétendant que l'écart de performances n'est pas si grand, jouer la corde sensible en disant qu'il ne faut pas abandonner cette marque qui nous avait donné les Athlon 64. Sauf qu'en fait, cela serait juste malhonnête de ma part. L'année dernière, à la même heure, je vous interdisais formellement d'acheter un Pentium D. L'offre d'Intel n'était pas du tout au niveau de la concurrence, les Athlon 64 dominaient même les débats depuis quasiment deux ans.

Zorro est arrivé

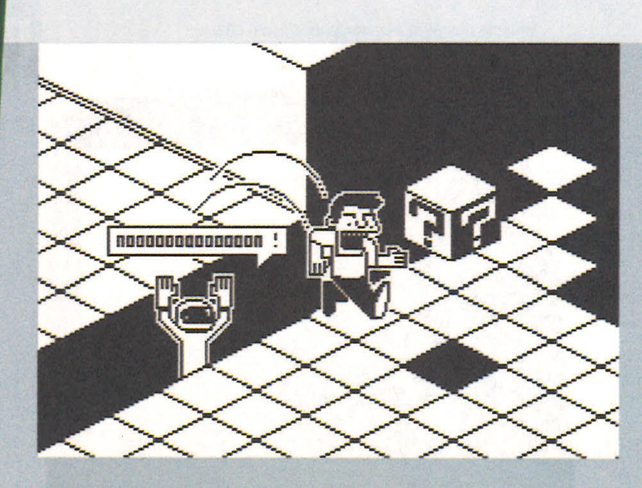
Et puis est venu le Core 2 Duo. La petite claque qui fait mal, le processeur dont on rêvait la nuit. Enfin, pour vous, je ne sais pas. Le Core 2 Duo, c'est avant tout un retour aux sources, un trait sur l'architecture du Pentium 4 dont le pari n'aura pas tenu dans la durée. Monter trop vite en fréquence n'est plus rentable. Cela consommait trop d'énergie pour un rendement qui ne pouvait pas suivre. On ne va pas faire le procès d'Intel sur le coup. Ils ont essayé, ils ont perdu mais surtout, ils sont passés à autre chose. Le dilemme, voyez-vous, c'est que dans la plupart des jeux, un « petit » E6300 fait quasiment jeu égal avec le plus cher des Athlon FX. Vous comprenez un peu mieux mon malaise ? Oui, alors ne perdons pas de temps et allons à l'essentiel. La gamme Core 2 Duo est divisée par le milieu, on trouve, d'un côté, les modèles les moins chers qui ne sont équipés que de 2 Mo de cache de niveau 2 : l'E6300 et l'E6400, dont les prix sont d'environ 180 et 230 euros. Il faudra compter dans les 300 euros pour passer à la tranche suivante avec l'E6600, et près de 450 pour l'E6700. Point commun de ces deux processeurs ? 4 Mo de cache de niveau 2. L'augmentation du cache permet d'améliorer quelque peu les performances : si votre budget est serré, vous vous en remettrez.

Acheter du rêve

Vous venez de gagner au loto ? Le père Noël vous a gâté plus que de raison ? Venez vous offrir une part de rêve avec un QX6700, le processeur quadruple cœur. Il vous en coûtera un millier d'euros (comme quoi certains rêves ont un prix) pour voir venir très sereinement l'avenir. Certes, les deux cores supplémentaires se tourneront un peu les pouces dans la plupart des jeux actuels, mais les choses commencent tout doucement à venir. Splinter Cell Double Agent, par exemple, exploite les quatre cœurs. D'autres viendront. Notez que j'évite le X6800, l'ancien roi du double cœur, qui est proposé au même prix que le QX6700. Nous vous avons cependant montré, il y a deux mois, que si ce n'était pas indispensable, pour ce prix, il valait tout de même mieux s'offrir une paire de cœurs gratuits. Ça vous fera du rechange...



Le Core 2 Duo E6400 dans toute sa splendeur.





La X1900 XT équipée de « seulement » 256 Mo reste une valeur sûre.

La 8800 GTX réclame 27 centimètres de longueur pour s'insérer dans votre boîtier. Cela ne rentrera pas partout...

LA CARTE GRAPHIQUE

C'est que je pourrais vous faire facilement un demi-magazine sur le sujet des cartes 3D. Nous allons tout de même essayer de faire court et d'aller à l'essentiel. Vista arrive à grands pas et il va falloir le prendre en compte dans nos décisions d'achat. Qu'on le veuille ou non.

Soyons très clairs, si vous n'êtes pas riche, le choix d'une carte graphique risque d'être complexe. Car les seules cartes que l'on peut recommander à peu près les yeux fermés sont les GeForce 8800 de Nvidia, et elles coûtent au minimum 500 euros. Et comme on ne fait pas vraiment dans la dentelle, on vous poussera même jusqu'au modèle de luxe dont le prix dépasse les 650 euros. Ouch.

Pourquoi tant de haine ?

Blâmez Microsoft, pardi ! Les futurs jeux DirectX 10 réclameront (en plus de Vista) une carte DirectX 10. C'est un fait et l'on n'y coupera pas. Rassurez-vous, ce ne sera pas pour tout de suite. Il devrait se passer au minimum deux bonnes années avant qu'un jeu ne requière une carte DX10 pour tourner. Vous comprenez un peu mieux le dilemme : les GeForce 8800 sont les seules cartes compatibles DirectX 10 sur le marché. Du coup, si vous voulez investir dans le long terme, vous n'avez pas le choix.

Et pour être honnête, il y a pire que le GeForce 8 comme pari sur le présent. Car, pour ce qui est des jeux DirectX 9, c'est plutôt du très haut niveau. On double aisément les performances des « vieilles » 7900 GTX et même la pourtant fraîche X1950 XTX d'ATI en prend pour son grade. Les forces de la série 8 résident dans une grosse quantité de mémoire, dans un accès ultra-rapide aux textures ; et surtout, elle a de quoi faire tourner les shaders de manière sereine avec un gros paquet d'unités. Et très franchement, si l'on met de côté Need For Speed Carbon sur lequel on ne comprend pas trop ce qui se passe, les GeForce 8 sont clairement ce qui se fait de mieux pour les jeux actuels.

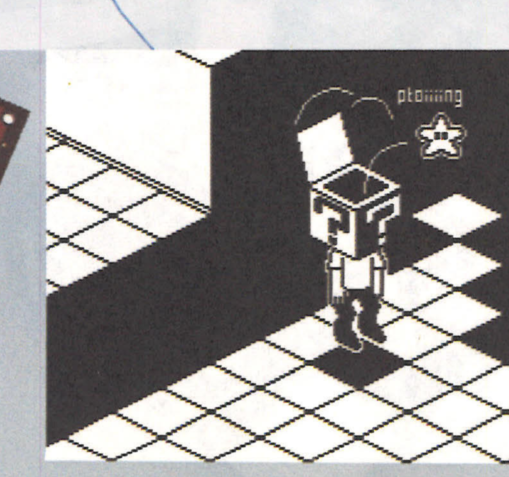
La X1950 Pro profite d'un système de refroidissement peu bruyant. Un des meilleurs choix du moment.

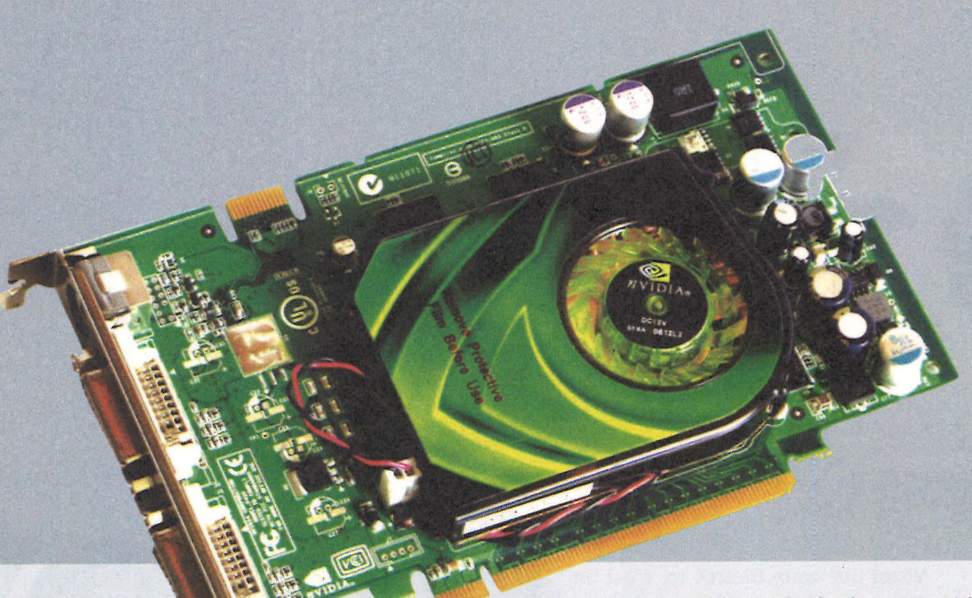
Un achat future-proof ?

Sauf que votre investissement se fera un peu les yeux bandés. C'est qu'on ne sait rien des performances du GeForce 8800 avec les futurs jeux DirectX 10. Parce que aucun driver n'existe aujourd'hui, parce que aucun jeu ne sera disponible avant un bon moment. Et parce qu'on ne sait pas du tout à quoi ressemblera la réponse d'ATI. La marque qui appartient désormais à AMD doit lancer au début de l'année sa collection DirectX 10. Notez que cela ne nous avancera pas beaucoup plus et qu'un grand nombre d'entre vous préférera attendre les premiers jeux DirectX 10 pour se décider. Quel dilemme...

Alors, que faire ?

Vous pouvez consulter un oracle, chercher des indices dans la position de vos feuilles de thé ou interpréter comme bon vous semble certaines pages de ce magazine. Ou alors, vous contenter d'un « petit » investissement. Ce que





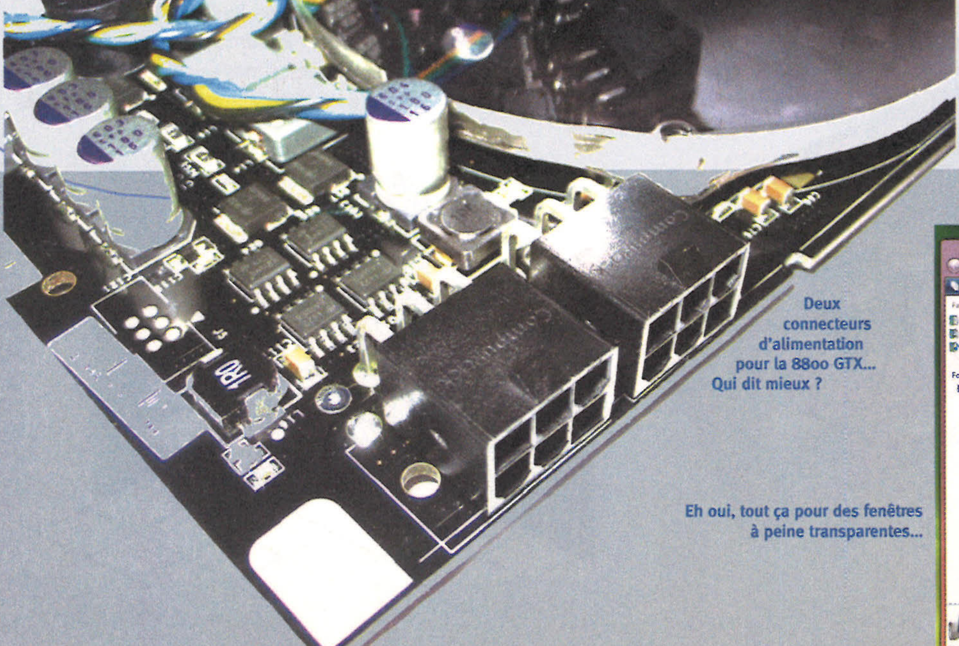
l'on appelle pudiquement une carte de milieu de gamme. N'ayez pas honte, ce n'est pas sale. Surtout qu'on trouve d'assez bonnes choses pour pas trop cher. Enfin comptez tout de même un minimum de 180 euros, c'est le prix que nous estimons nécessaire pour pouvoir voir venir la future guerre de DirectX 10. Vous pouvez les investir dans une 7950 GT équipée de 256 Mo de RAM si vous aimez les cartes vertes (il vous faudra mettre un peu au bout). Ou alors vous tourner vers les deux cartes qui marchent bien en ce moment chez ATI : X1950 Pro et X1900 XT 256 Mo. Ce sont les deux reines du rapport qualité/prix, nous vous renvoyons à leur test dans un numéro précédent pour tout savoir sur leur compte. Notez que l'on commence à trouver des X1950 XT au compte-gouttes. Il s'agit en fait d'un X1900 XT avec de la mémoire ultra-rapide : de la GDDR3 à 900 MHz. La chose se trouve aux alentours de 250 euros et fait partie également des ultra-bonnes affaires.

Le droit d'être fauché

Ça arrive à tout le monde, parfois on préfère investir modérément dans la 3D. Parce qu'on a toujours un écran de petite taille ou que l'on joue à des jeux pas forcément très récents. Vous avez raison, cela permet de faire de sympathiques économies. Dans ce cas, permettez-nous de vous conseiller deux cartes peu onéreuses. Enfin, on évitera de tomber dans le ridicule du trop bas de gamme dont les rapports qualité/prix sont honteux. On choisira donc des 7600 GT chez Nvidia ou des X1650 XT chez ATI. Et exactement ces modèles : il existe de nombreuses déclinaisons plus abordables, mais nous ne vous les recommandons pas.

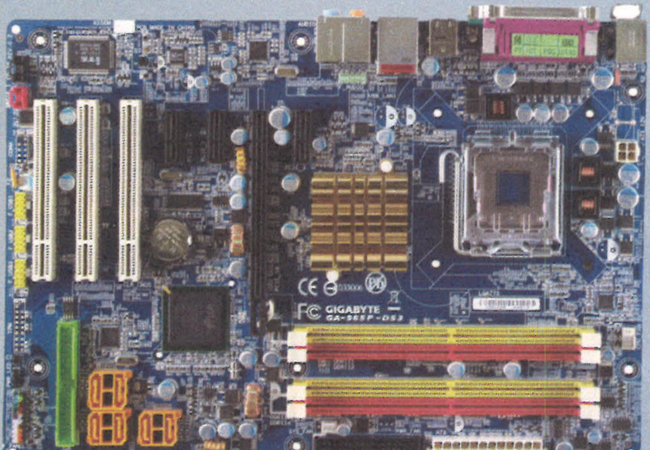
Survivre sous Vista ?

Ne vous inquiétez pas trop pour le futur OS de Microsoft : toutes les cartes que nous vous proposons feront tourner convenablement Vista. Le gros bébé joufflu de Microsoft intègre en réalité deux DirectX séparés. Le premier, baptisé 9.0L ou 9.0Ex selon les jours, fonctionne avec toutes les cartes actuelles et futures dans le but de faire tourner tout ce qui n'est pas un jeu DirectX 10. C'est large. DirectX 10 fonctionne, lui, uniquement avec une carte DirectX 10. Et Aero Glass, dans tout ça ? Microsoft utilise en effet désormais la carte 3D pour afficher les fenêtres. Une bonne idée qui ne pose aucun problème à nos cartes : il faut compter un minimum de 128 Mo de mémoire « réelle » pour pouvoir vivre la passion des fenêtres en 3D. Si vous avez moins, ou pire, une carte équipée d'une technologie de type Hyper Memory ou Turbo Cache, nous vous conseillons sincèrement d'éviter Vista avant tout changement de machine. Notez pour la petite histoire qu'Aero n'est compatible qu'avec DirectX 9.0Ex. En clair, vos fenêtres n'iront pas plus vite avec un GeForce 8 ou l'une des futures cartes 3D d'ATI. Quoi ? Vous voulez en savoir plus sur les performances des R600 d'AMD ? Non, mais vous savez que je n'ai rien le droit de vous dire. Et puis, de toute façon, ne cherchez pas, je suis un peu comme mon idole, Papa Schultz : je ne sais rien, je ne vois rien !

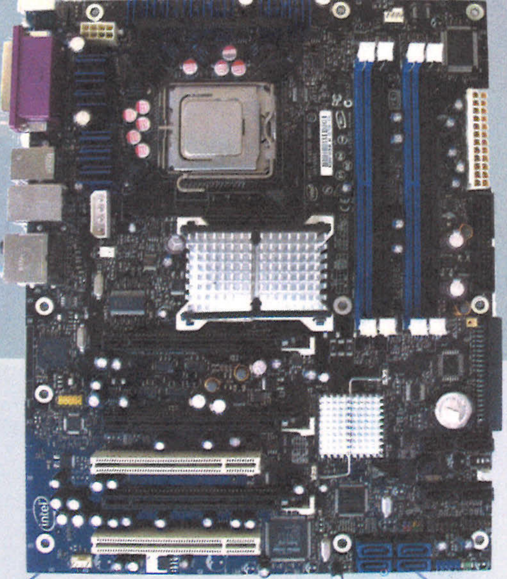


Deux connecteurs d'alimentation pour la 8800 GTX... Qui dit mieux ?

Eh oui, tout ça pour des fenêtres à peine transparentes...



Très compacte, la 965P-DS3 de Gigabyte est très réussie.



Les cartes mère i975X comme la Bad Axe d'Intel n'apportent pas grand-chose de plus que celles équipées des P965.

LA CARTE MÈRE

C'est le parent pauvre des PC, la raison pour laquelle nous vous déconseillons fortement les PC de marque : la carte mère est l'endroit où l'on rechigne le plus sur les coûts, car il est difficile d'en expliquer les gains. Et une machine qui ne plante pas, ça vous dit ?

Difficile de vous motiver, parfois, pour dépenser un minimum dans une carte mère de marque. Et pourtant, c'est le composant principal de votre PC, celui qui va conditionner non seulement les performances par son chipset, mais aussi la stabilité par le sérieux de sa conception et l'évolutivité pour les différents ports d'extension qu'elle propose. Mais tout ceci est presque anecdotique à côté du BIOS.

Mangez BIOS !

J'aime les challenges, j'aime les défis et, tel un Vincent Perrot de l'informatique, je vais essayer de vous enthousiasmer autour de l'idée des BIOS. Ces petits endroits où vous n'aimez pas trop aller, de peur de tout casser. Quelque part, vous n'avez pas forcément tort, mais il faut reconnaître que tout se passe là-bas. Rapidité de la mémoire, du processeur, périphériques intégrés, c'est le point de départ de tout PC. Et chaque carte mère en est pourvue.

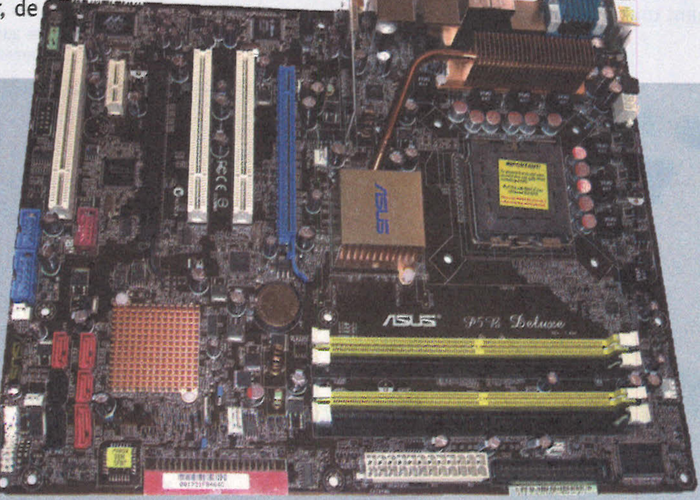
Souvent, le BIOS est vu comme un outil d'overclocker. Une ode aux excès de vitesse sur des routes sans radar, un monde idyllique pour les amateurs de vitesse en quelque sorte. Sauf qu'un BIOS, c'est beaucoup plus que ça. Car voilà, que se passe-t-il quand un nouveau périphérique sort, une nouvelle carte 3D, par exemple, qui requiert une modification dans le BIOS pour fonctionner ? Cela s'est déjà vu avec la 7950 GX2 de Nvidia, pour n'en citer qu'une. Et là, si vous avez acheté votre PC dans une grande surface...

Et même chez un des gros « OEM » : si, très souvent, ces modèles sont développés (spécifiquement) par de grands noms de la carte mère, la conception est réduite au plus basique. Et le support dans ce genre de cas est pour le moins léger. Le strict minimum, diront certains. Voire moins. Toujours pas convaincu ? Allez, je sors l'arme qui tue, le Windows Vista !

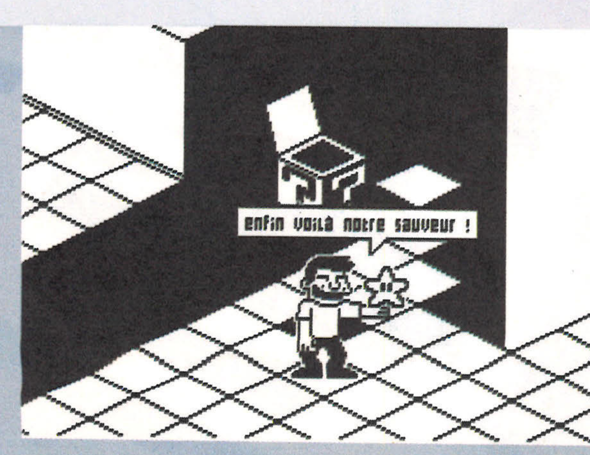
La bonne mère

Si vous saviez le nombre de problèmes que nos amis constructeurs ont dû régler sur leurs cartes mère pour qu'elles fonctionnent toutes impeccablement sous le futur OS de Microsoft, vous n'oseriez même pas acheter une carte au rabais, encore moins un PC. Alors que choisir comme monture pour votre Core 2 Duo ? Là encore, nous allons à l'essentiel : les cartes mère à chipset Intel. Tout ce que l'on trouve ailleurs, c'est généralement des ennuis.

Un modèle se détache clairement du lot, la P5B d'Asus. Dans sa version de base ou Deluxe selon vos envies, besoins et moyens. Elle utilise le chipset P965 d'Intel, le plus récent et le plus intéressant. Comme alternative, il y a les cartes de Gigabyte, comme la 965P-DS3 à 135 euros ; pour les plus pingres d'entre vous, cela devrait arriver à rentrer dans votre budget ?



La P5B reste de loin notre carte mère préférée pour les Core 2 Duo.





Certains kits de mémoire permettent d'atteindre des fréquences de fonctionnement très élevées, ici 1066 MHz.

LA RAM

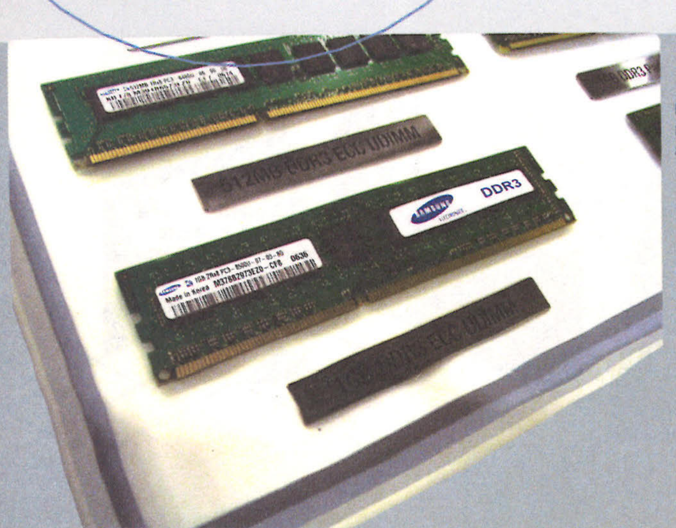
Après avoir longtemps été le parent pauvre de l'informatique, la RAM est devenue tendance. Encore mieux qu'un sac à main de luxe, les barrettes de mémoire rivalisent souvent dans les gadgets inutiles et les étiquettes un peu trop tape-à-l'œil.

Pendant de longues années, il était délicat de vous pousser à acheter autre chose que de la RAM sans nom. La noname, que l'on appelle ça dans le milieu. De la RAM assemblée on ne sait où, avec, dans le meilleur des cas, des puces dites de marque. Ce qui donne souvent des appellations caustiques comme « noname puce samsung ». Un bonheur.

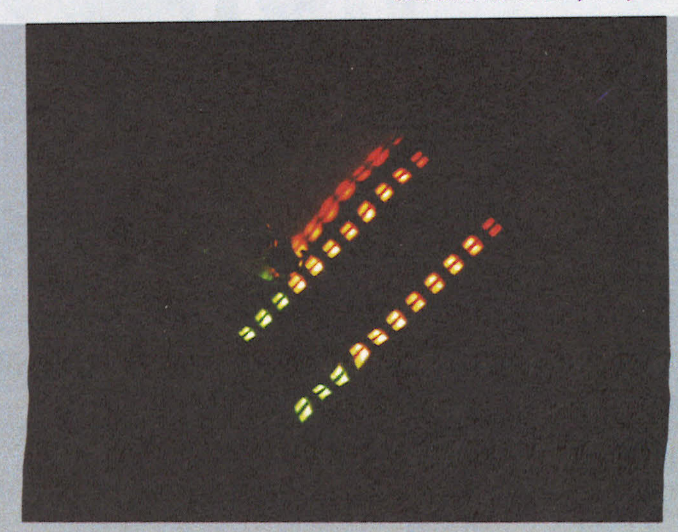
Ta RAM... Et, à côté de ça, les grandes marques d'assemblage de barrettes font parfois un peu dans le n'importe quoi. Avec la course à l'overclocking par exemple, elles nous vendent des barrettes qui sont assez semblables aux modèles plus abordables, ces dernières ont juste été « validées » pour un overclocking donné. Soyons clairs, fuyez ces choses comme la peste : il y a des moyens plus intelligents pour dépenser son argent.

Bon, parfois il y a pire, comme les LEDs sur les barrettes mémoire, censées nous montrer en temps réel leur occupation. Si votre boîtier est vitré, c'est parfait pour occuper votre chat. L'autre grande tendance est de trouver des dissipateurs sur les barettes de mémoire. Pour aider à l'overclocking, nous dit-on, mais également pour mieux évacuer la chaleur des puces et améliorer leur durée sur le long terme. Si c'est bien conçu, c'est effectivement le cas. Nous vous conseillons tout de même de bien vérifier la qualité de ces plaques de métal, particulièrement sur les modèles de sous-marques ; parfois, c'est l'effet inverse qu'elles produisent, elles font cuire les puces en maintenant une chaleur constante. Génial...

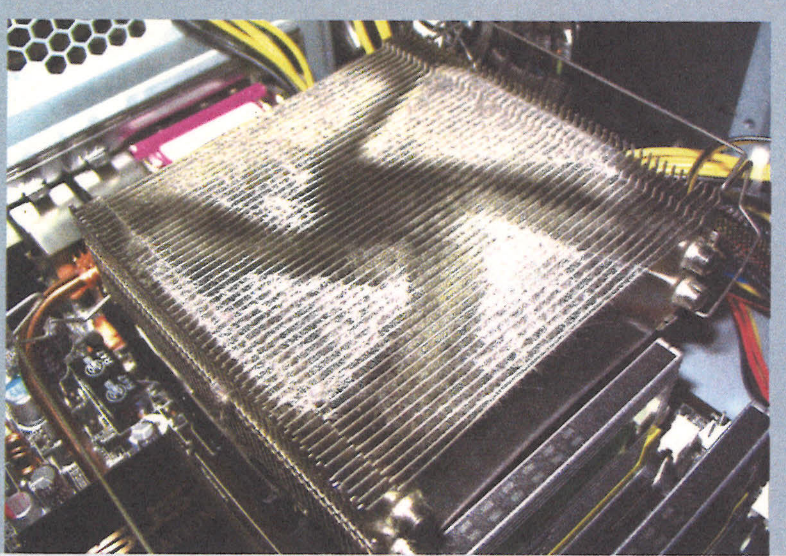
... et le chaudron magique Au-delà de toutes ces considérations presque cosmétiques, vient le choix de la rapidité des barrettes. Pour un Core 2 Duo, il y a deux spécifications à retenir : la PC6400 (DDR2-800) et la PC5300 (DDR2-667). Lors de nos tests du Core 2 Duo, nous vous avions montré que l'écart de performances qui sépare ces deux types de barrettes ne dépasse que rarement les 5 %. Autre point sensible, le « CAS Latency ». Cela va généralement de 3 à 5 et là encore, chaque « saut de CAS » joue sur quelques doigts de pourcentage. À nos yeux, il n'est pas indispensable d'investir dans beaucoup plus que de la PC5300 en CAS4, ou de la PC6400 en CAS5. Petite préférence pour la dernière, mais c'est bien parce qu'il faut se décider. Côté prix, c'est très fluctuant : comptez tout de même 200 euros pour deux barrettes d'un giga (on les achète toujours par paire !). Pas question d'en prendre moins si vous voulez vous servir convenablement de Windows Vista. Eh oui, toujours lui...



Et l'année prochaine, nous aurons droit à la DDR3 ! Chouette...



Les chats les adorent ! Les LEDs des barrettes de mémoire rendent leur poil soyeux.



Le XP-90 de Thermalright a tendance à prendre la poussière. Si.



Le VF900-Cu de Zalman, dédié au bonheur de votre carte 3D.

LE REFROIDISSEMENT

Silence ! Non, pas vous, je parle à nos machines qui font trop de bruit. Entre les cartes 3D qui s'emballent dès qu'elles poussent du pixel et les ventilateurs de processeurs qui couinent, il convient de faire les bons choix. Et comme on est super sympa, on va vous donner quelques pistes.

Tout commence par l'alimentation. Je sais, de prime abord, cela n'a pas l'air d'être le sujet mais pourtant, l'alimentation va conditionner pour beaucoup le bruit de votre machine. Car une fois qu'on aura rendu le reste à peu près inaudible, vous n'entendrez qu'elle. Pour une configuration musclée, il est délicat de tomber sous la barre des 400 watts. Cela permet de voir venir tranquillement les prochaines grosses cartes graphiques. Mais si vous êtes adepte du haut de gamme, nous vous orienterons plutôt vers des blocs de 500 à 550 watts.

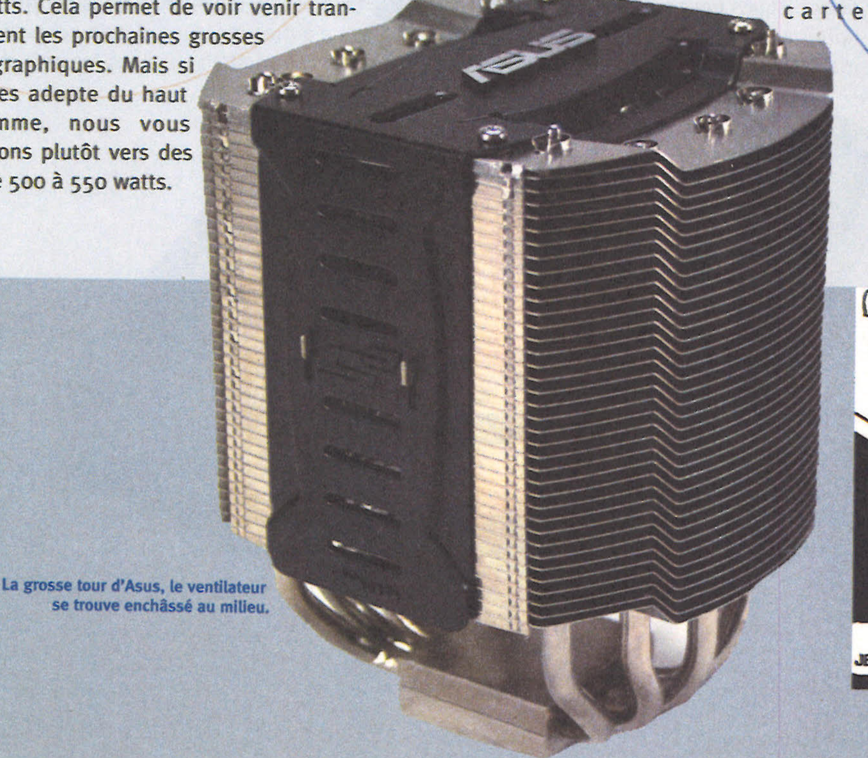
Il fait chaud !

Côté marque, là encore il ne faut pas lésiner. Nous sommes tombés « en amour » de celles d'Enermax, particulièrement leurs modèles Liberty. C'est robuste, fiable, avec des tensions qui ne varient pas trop. Et, en prime, elles ne font pas de bruit. Et si vous voulez encore plus silencieux, allez faire un tour du côté de chez Seasonic. Comptez 70 euros pour la moins chère des Enermax. Quant aux Seasonic S12 en 500 et 600 watts (et uniquement ces modèles, nous insistons), on frôle les 100 euros. Cela peut paraître élevé, voire un brin démesuré, mais c'est ce qu'il faut compter pour avoir de la qualité. Je sais, c'est triste.

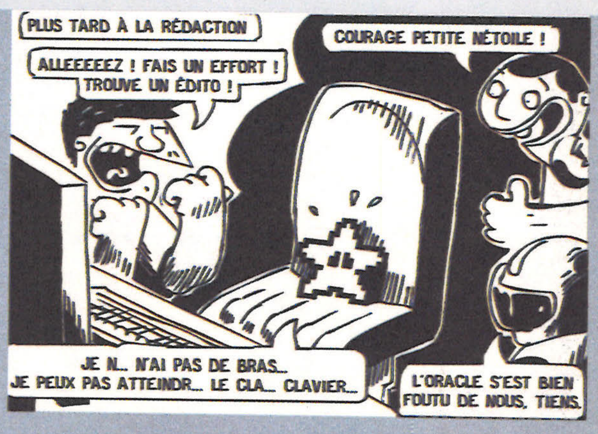
Et je ne vais pas vous faire économiser sur les dispositifs de refroidissement. Enfin, sauf si le bruit ne vous dérange pas, auquel cas vous pouvez conserver ce qui sera fourni avec votre processeur et votre carte graphique. Pour le premier, nous avons une affection toute particulière, à la rédaction, pour les modèles de Thermalright. Des choses comme les XP-90, XP-120 et SI-120. Il vous faudra les accompagner d'un ventilateur dit de châssis, en 9 ou 12 centimètres selon le radiateur que vous aurez retenu. Un petit mot sur un modèle de chez Asus, le Silent Square. Sa particularité : son ventilateur est placé au milieu d'un gros bloc d'ailettes en métal. À première vue, on se dit que cela va faire un bruit infâme, en pratique, cela couvre le bruit de rotation et les performances sont même excellentes. Une alternative pour ceux que le montage des solutions Thermalright rebutent.

Il fait de plus en plus chaud !

Surtout si l'on regarde du côté des cartes 3D. Pour peu que vous choisissiez un de nos modèles recommandés, vous devriez vous en sortir à peu près convenablement. Sauf pour la X1900 XT 256 dont le ventilateur vous rendra fou en une demi-installation de Windows. Croyez-nous... là encore, nous sommes tombés amoureux d'un modèle bien particulier, le VF-900Cu de Zalman. Il est assez simple à monter, même pour les plus peureux et il refroidit à peu près tout.



La grosse tour d'Asus, le ventilateur se trouve enchâssé au milieu.





Un petit graveur Blu-Ray à 1 000 euros ? Comment ça, non ?


Les graveurs DVD de Nec ont un rapport qualité/prix bien agréable.

LE STOCKAGE

Avec des installations de jeux qui commencent à frôler la dizaine de gigas, il faut prévoir large question stockage. Et de ce côté, cela tombe assez bien : le prix des gros volumes est bien réduit.

J'essaie d'aborder le sujet de manière posée, en parlant de la taille moyenne de l'installation des jeux – qui continue à augmenter. J'aurais pu ajouter qu'avec la vidéo en haute définition et l'utilisation du PC comme magnétoscope numérique, nos besoins explosent. J'essaie de faire dans la correction, de mettre les formes. Et tout ça pour quoi ? Pour entendre le patron de Seagate hurler à tue-tête qu'ils produisent des disques toujours plus gros pour que les gens puissent stocker toujours plus de contenu de « dames à la vertu légère » ? Au moins, il est honnête...

Such a lonely word

Alors, quelles que soient vos motivations, il nous semble essentiel de ne pas passer sous les 200 Go. D'ailleurs, du point de vue du prix, c'est là que les choses commencent, en dessous de 70 euros selon les marques. Pour ceux dont les besoins de stockage seraient un peu plus importants, il faudra compter 90 euros pour les 300 Go et 120 pour le modèle 400. Au-delà, les prix deviennent un peu trop élevés pour que l'on reste dans le raisonnable : si, effectivement, il vous en faut plus (et encore une fois, nous ne jugeons pas), nous vous conseillons de multiplier les disques. En Serial ATA, cela va sans dire...

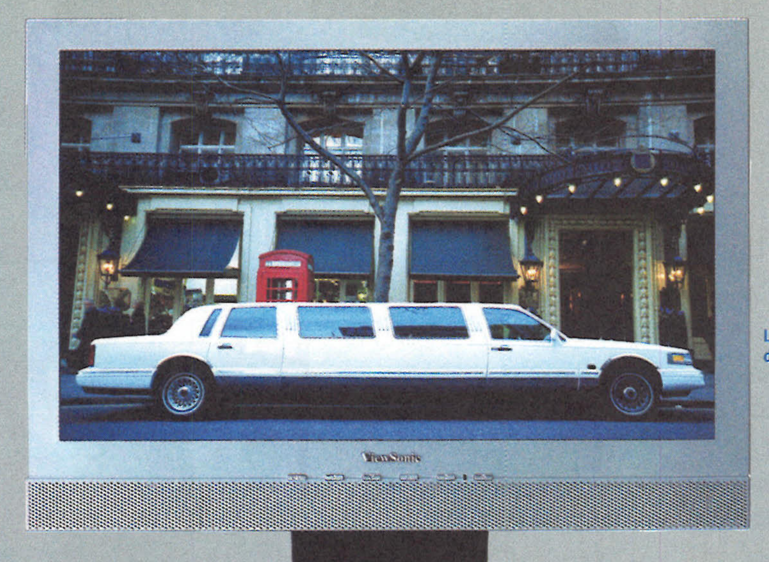
Raid dingue de toi

Sur votre vibrante et neuve carte mère, vous trouverez probablement un contrôleur RAID. Un outil puissant qu'il faudra utiliser en connaissance de cause. Déjà, à moins de ne pas supporter les temps de chargement, nous vous déconseillons le mode dit stripping (le RAID 0). Son concept est alléchant : répartir les données sur les deux disques pour améliorer les performances. C'est génial, mais si l'un des disques lâche, vous perdez tout. En clair, ce n'est à utiliser que pour les données non essentielles. Pour les paranos, il y a le RAID 1 – qu'on appelle le mode miroir. Il écrit les données en double sur deux disques et si l'un lâche, vous ne perdez pas vos données. C'est assez sympathique, mais le coût de revient est malheureusement plutôt élevé. C'est le prix de la sécurité.

Le DVD a vaincu

Je crois que c'est désormais officiel, les CD disparaissent des boîtes de jeux pour être remplacés par des DVD. Alors on reste dans la logique en choisissant un lecteur dans ce format. Cela coûte une petite quinzaine d'euros pour les modèles les moins chers. Et sachez que pour 30 à 40 euros, vous trouverez des graveurs tout à fait honnêtes. Nous aimons assez les NEC dont les optiques sont assez fiables (les 7170 par exemple), mais vous pourrez regarder d'autres marques si cela vous chante. On ne voudrait pas vous forcer la main.

Les bonnes marques ? Western Digital, Seagate, Maxtor et Hitachi. Le reste, on oublie.



Le VA1912 de Viewsonic n'est pas l'écran le plus beau du monde, mais on s'en remet devant son prix plancher.

LE MONITEUR

Impossible de conclure notre court (mais intense) guide d'achat (même pas en retard) de Noël sans vous parler des moniteurs, la chose qui sera devant vos yeux (enfin, devant... gardez au moins 80 cm de marge) pendant de longues heures de jeu (ou de travail, c'est selon). Sinon, non, ce n'est pas pénible du tout, les parenthèses...

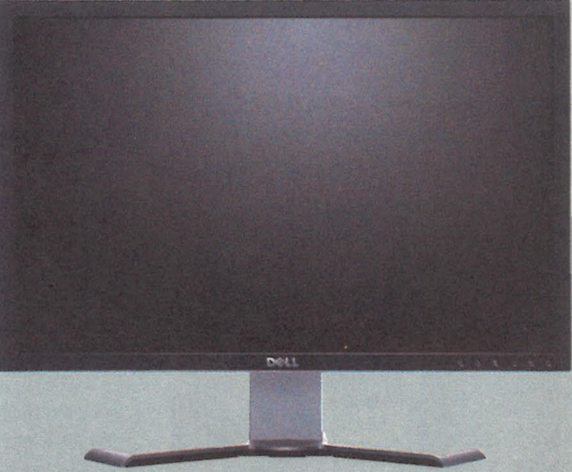
Le patron de Microsoft a déclaré que, désormais, les écrans devraient être larges. Et là, ni une ni deux, ils le deviennent quasiment tous ! Cela prouve une fois de plus qu'être maître du monde, c'est assez pratique. Un peu comme avoir un écran large. Certes, c'est moins amusant que de pouvoir acheter l'âme des gens, mais on peut afficher plein de choses en même temps. Et puis, pour regarder des films, un écran large, c'est tout de même beaucoup plus sympathique.

Cela pourrait être pire

Oui, il y a pire que d'être fauché et d'acheter un écran « 4/3 », c'est de prendre un écran carré. Késako, me direz-vous ? Ce sont ces choses infâmes que l'on vous vend avec une résolution de 1280 par 1024. Oui, sortez votre calculatrice, trois quarts de 1280, ça n'a jamais fait 1024. Et pardon pour cette parenthèse mathématique, j'aurais pu prévenir. Alors que sont ces « écrans » ? Des hérésies ? Des chimères ? Des chutes de dalles ? Il y a probablement un peu de vrai dans les trois, et si je vous vois acheter un écran carré en connaissance de cause, je me mets en grève. Et toc. Selon votre budget, le choix des écrans larges est tout de même assez vaste. Mais une dernière parenthèse, tous les écrans dont nous vous parlons ont un ratio de 16/10, soit un peu moins large qu'un téléviseur (16/9). Si vous repérez un écran 16/9, vérifiez bien sa résolution : qu'il ne s'agisse pas d'un simple téléviseur LCD avec une résolution inférieure. Bon, revenons-en à la large offre des écrans 16/10, vous pourrez vous offrir un grand format pour 700 euros. Ce n'est pas donné, mais le rapport qualité/prix est excellent. Cela se passe chez Acer avec le 2416W.

Compte tes pouces

Moins près des étoiles, les 22 pouces comme le Samsung 225BW. Il est également au format 16/10 et vous en donnera pour votre argent (soit 400 euros). Dans le même genre, vous pouvez regarder du côté de Viewsonic (2235WM). Ces écrans sont plutôt confortables avec une résolution de 1680 par 1050. Certains trouveront cependant que l'image est trop grosse, que leur « pitch » (la taille réelle d'un pixel) est trop grand. Je vous oriente donc vers les 20 pouces larges, eux aussi dans la même résolution. C'est moins confortable, les pixels sont plus tassés, mais c'est à la mode. Vous voulez des noms ? BenQ FP202w ou Viewsonic 2025WM. Leur prix est généralement plus proche des 300 euros.
Pour les budgets les plus serrés, pas de souci, nous avons aussi deux 19 poupouces larges avec une résolution de 1440 par 900. Cela se passe chez Samsung avec le 940BW et chez Viewsonic avec le VA1912W. Avec un prix qui frise les 200 euros, il est difficile de trouver plus agréable pour jouer. Alors, soyez moderne et dites non aux écrans carrés ! Je ne rigolais pas pour la grève...



Le 2407 de Dell, 24 pouces haut de gamme et compatible HDCP, se négocie selon les époques entre 800 et 1 000 euros.



22 pouces chez BenQ à prix raisonnable. On en redemande.

ET POKE ET PEEK

J'ai beau réfléchir, impossible de me souvenir de ce que je faisais en janvier 97. Pas la moindre idée. Je bossais probablement, mais à part ça... Heureusement, j'ai Et poke et peek pour me rappeler des bribes de cette époque apparemment peu marquante de ma vie.



En janvier, on fait rêver. C'est vrai maintenant, c'était vrai il y a dix ans. Du coup, ce numéro 78 est bien fourni côté interviews et reportages, mais alors côté tests… à part Diablo qui peut se permettre de débarquer après Noël en France, c'est le vide total dans la section jeux de Joystick. Non, j'exagère. Il y a, en fait, une tripotée de titres… tous oubliés. Allez, au mieux, on va dire M.A.X. et… non, rien d'autre. Nan, mais qui se souvient de Power Chess, SkyNET, Dragon Lore 2, Blood & Magic ou ce genre de mer… de jeux oubliables ? Il y a quelques noms connus, mais ce sont des suites de titres bien établis, genre le plutonium pack pour Duke Nukem. D'ailleurs, la rédac' titre en couv' à ce sujet : « Duke Nukem revient ». Ouais. On n'est pas près de revoir ça. Mais revenons à Diablo, parce qu'il faut pas déconner, on parle d'un jeu mythique, là. Un jeu qui aurait pu avoir une note de 100, mais pas de pot, il arrive quand la rédac' revoit sa notation à la baisse, histoire d'être plus sévère et se donner une marge sur les productions à venir, toujours plus impressionnantes. Du coup, il n'a que 90. « Simplement parfait parce que parfaitement simple », une belle accroche de Moulinex qui résume bien le phénomène basique de la nouvelle drogue Blizzard : la chasse au loot. Un mythe qui rattrape vingt-sept tests médiocres, c'est rigolo. Un peu triste aussi, mais rigolo quand même. Et donc en attendant plus de concret, on rêve avec le premier reportage sur Quantic Dream et son étrange Omikron (The Nomad Soul), avec les possibilités des cartes 3D (gros dossier pour nous faire cracher notre thune), avec X-Wing vs Tie-Fighter en preview, avec un « gros plan » sur l'étrange univers d'Oddworld, avec les petites annonces… Ah non, j'ai terminé le mag, là.


Motion : Dix ans de Motion Capture pour Quantic Dream. Excellent résultat dans Fahrenheit, et bientôt dans Heavy Rain.

Avec Poo, Ubi revenait en force dans le développement de jeux. Dommage qu'ils se soient arrêtés depuis. Je plaisante…



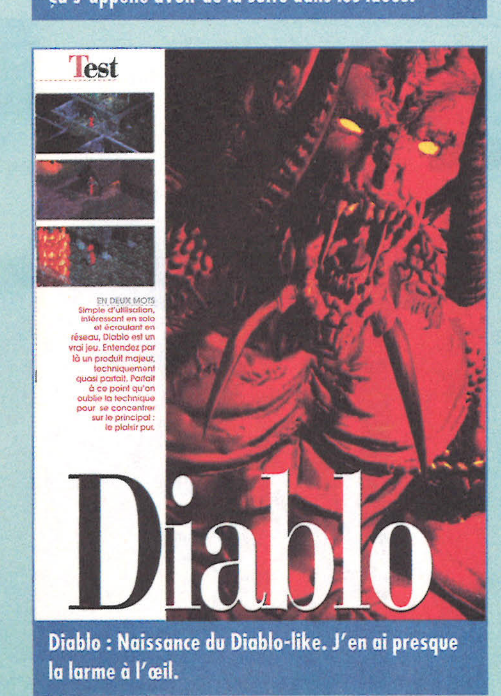
INCOMING PINGOUINS !

Dans le dernier Et Poke et Peek, je me demandais qui serait le remplaçant de Yacine pour dessiner des conneries dans les news de Joy. Eh bien, ce fut Couly ! Je ne me souvenais pas qu'il fût arrivé à cette époque. Je le voyais débarquer plus récemment. Mais on ne va pas se plaindre, c'est un vrai festival de n'importe quoi dans les pages news, d'ailleurs remanié dans ce numéro pour commencer à ressembler à ce que l'on a maintenant. Pas mal de Bilou partout et du Howard Bulot en surdose, ça déconne à plein tube pour notre plus grand plaisir ! À cause du copyright, je ne peux pas vous en montrer mais c'est très drôle, juré !

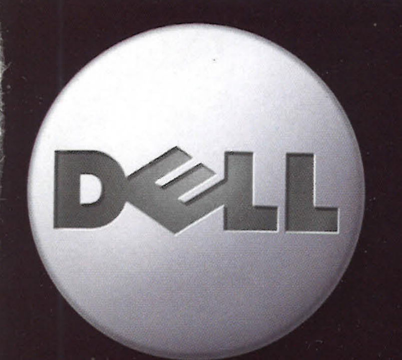
FUMBLE



Avant de décliner Halo, Bungie déclinait Marathon. Ça s'appelle avoir de la suite dans les idées.



Diablo : Naissance du Diablo-like. J'en ai presque la larme à l'œil.



DELL™ RECOMMANDE WINDOWS® XP EDITION MEDIA CENTER.

LE XPS EST POUR VOUS



Relax.

Si vous voulez dominer le circuit, il vous faut d'abord un équipement finement réglé, extrêmement puissant et ultra réactif.

Il vous faut un XPS. Prenez le XPS 210 et le XPS M1710: sous leurs allures de machines de rêve bodybuildées se cachent à la fois un Processeur Intel® Core™2 Duo surpuissant et une spectaculaire carte graphique NVIDIA®. Même l'assistance est au plus haut niveau: chaque XPS bénéficie d'un support expert 24/24, 7/7[a].

Alors en avant: équipez-vous d'un XPS et savourez chaque instant, lorsque vous êtes seul sur la piste, après avoir atomisé vos rivaux.



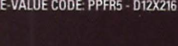
Préparez-vous à vaincre.

XPS 210 TOUTES LES TECHNOLOGIES DERNIER CRI
1 099 €TTC

ET UN SON STEREO INTEGRE DE TRES HAUTE QUALITE

• Processeur Intel® Core™2 Duo E6400 (2.13GHz, 2Mo Cache, 1066MHz FSB) • Windows® XP Édition Media Center 2005 authentique • 1024Mo Bi-Canal DDR2 SDRAM 667MHz • Disque dur 320Go SATA • Intel® Graphics Media Accelerator 3000 Intégré • Graveur DVD+/-RW 8x • Lecteur Media Card Flash 13:1 • Clavier Multimedia Dell™

Garantie 3 ans sur site J+1[a] 191 €TTC
E-VALUE CODE: PPFR5 - D12X216





Bonnes nouvelles pour les Gamers
Dell™ livre maintenant les jeux les plus récents jusque chez vous – Need for Speed™ Carbon* compris.

XPS M1710 PUISSANCE EXTREME, ASSISTANCE 24H/24, 7J/7[a] **2 249 €TTC**

ET UNE PUISSANTE CARTE GRAPHIQUE 256Mo NVIDIA® GEFORCE® GO 7900 GTX

• **Technologie Mobile Intel® Centrino® Duo** avec Processeur Intel® Core™2 Duo T7400 (2.16GHz, 4Mo L2 Cache, 667MHz FSB) • **Windows® XP Édition Familiale authentique** • 1024Mo Bi-Canal DDR2 SDRAM, 667MHz • Disque dur 120Go SATA 5,400tpm • Écran 17" WUXGA TrueLife™ (1920x1200) • Carte Graphique NVIDIA® GeForce® 7900 256Mo • Graveur DVD+/-RW Double couche max 8x • Carte sans fil Intel® PRO/WLAN 3945 802.11 a/b/g 54Mo/s

Garantie Internationale 3 ans sur site J+1[a] 275 €TTC
E-VALUE CODE: PPFR5 - N12XP6

Appelez maintenant ou rendez-vous en ligne pour en savoir plus sur l'expérience du "gaming" ultime.





Du lundi au vendredi de 8H30 à 19H.Le samedi de 10H à 17H.
Numéro indigo : 0.15€/min

Achetez quand vous voulez, 24H24, 7J/7.

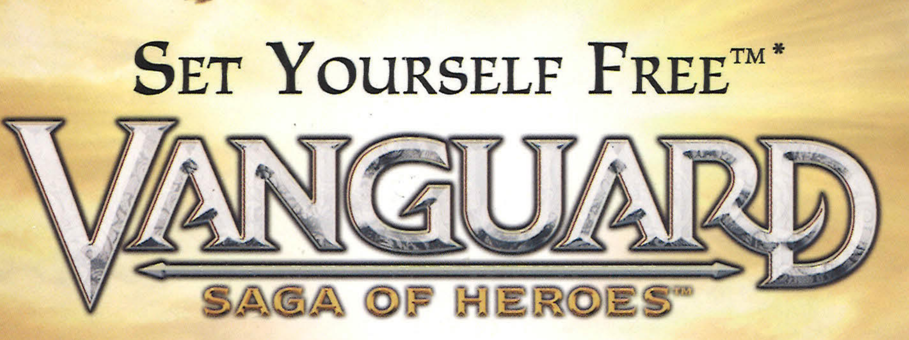
MICROSOFT® OFFICE EDITION PME 2003 299€TTC





Offres réservées aux particuliers jusqu'au 26/12/2006. Les offres contenues dans cette annonce sont valables en France Métropolitaine dans la limite des pièces et composants disponibles. En fonction de la date de commande, Dell ne peut pas garantir une livraison avant Noël. Frais de livraison et de traitement non compris dans le prix de vente (Dell™ Axim™ - X3: 17.94 €TTC et périphériques: 23.92 €TTC, autres produits: 83.72 €TTC). Photos non contractuelles. TVA 19.6%. Les produits de substitution seront de fonctionnalités ou de performances au moins équivalentes. Les prix et informations dans cette annonce peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Offres soumises aux conditions générales de vente et de services de Dell™ disponibles sur www.dell.fr . Malgré notre vigilance des erreurs de prix et/ou de spécifications peuvent s'être glissées dans ce document. Dell™ vous prie de l'en excuser et vous en préviendra le plus tôt possible. Des frais additionnels peuvent s'appliquer en cas de paiement par carte de crédit. La garantie des batteries des portables Dell™ est valable pour une durée d'un an non extensible. (a) L'assistance peut être en anglais après 18h. Voir détails sur nos garanties sur www.dell.fr. Dell™, le logo Dell™, Dell™ Dimension™, Inspiron™, PowerEdge™ et Axim™ sont des marques déposées de Dell™. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino logo, Core Inside, Intel, Intel logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Xeon Inside, Itanium, Itanium Inside, Pentium et Pentium Inside sont des marques déposées ou enregistrées d'Intel Corporation ou de ses filiales, aux Etats- Unis et dans d'autres pays. Microsoft® Windows® XP Édition Familiale, Microsoft® Works® 8.5 et Microsoft® Office XP Professionnel sont des marques déposées de Microsoft® Corporation. Dell™ S.A. reconnait n'avoir aucun titre de propriété sur les marques de commerce et les noms de marques autres que les siens. Microsoft® Windows® XP Édition Familiale, Microsoft® Works® 8.5, Microsoft® Windows® XP Professionnel sont installés sur le disque dur des systèmes Dell™ et livrés avec CD-ROM et sans disquette. 1 Go = 1 Milliard d'octets ; la capacité réel des disques durs varient en fonction des éléments pré-installés et de l'environnement d'exploitation. Les DVD copiés avec des graveurs [DVD+/-RW] [, /et] [DVD+RW] [, /et] [DVD+RW/+R] peuvent être incompatibles avec certains lecteurs et reproducteurs existants. Dell S.A. 1 rond point Benjamin Franklin 34934 Montpellier Capital: 1 676 939€. RCS Montpellier N°351528229-PE 518G. * Need for Speed Carbon © 2006 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés. Toutes marques déposées et protégées par leurs propriétaires. EA™ est une marque Electronic Arts™. © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, le logo EA et Need for Speed sont des marques commerciales ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Marques commerciales General Motors utilisées sous licence Electronic Arts. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs détenteurs respectifs. EA™ est une marque de Electronic Arts™.

SET YOURSELF FREE™*







1er TRIMESTRE 2007





JOINVANGUARD.COM

* UNE LIBERTÉE TOTALE

©2002-2007 Sigil Games Online, Inc. Vanguard Saga of Heroes is a registered trademark of Sigil Games Online, Inc. SOE and the SOE logo are registered trademarks and "Set Yourself Free" is a trademark of Sony Online Entertainment LLC in the U.S. and other countries. The software platform logo (™ and ©) IEMA 2004. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

Abonnez-vous !

1 AN OU 1 AN + JEU

joystick

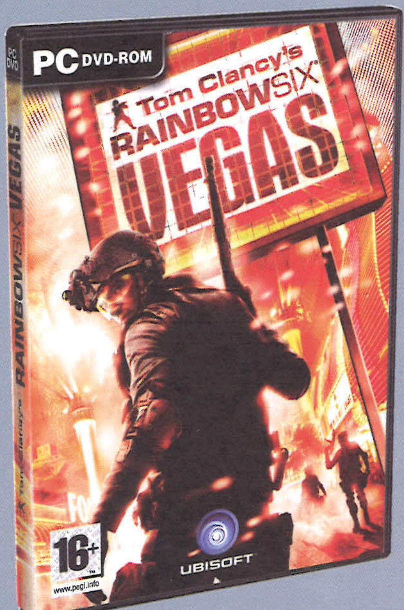
DÉSORMAIS RECEVEZ 13 N^OS PAR AN !

Encore plus d'actu, de soluces, de nouveautés pour les joueurs passionnés de jeux sur PC.



POUR 3€,50 *seulement* par numéro au lieu de 6,50 €*





Menez l'équipe Rainbow dans la fameuse ville de LAS VEGAS et stoppez au plus vite la menace terroriste avant qu'il ne soit trop tard !

POUR VOUS 72€ *seulement*



Joystick (13n°/1 an).................................... 84,50 €*

+ Le jeu RAINBOW SIX® VEGAS (versionPC)............... 49,99 €**

TOTAL.............. ~~134,49 €~~

UBISOFT



Abonnez-vous par internet et découvrez toutes nos offres d'abonnement sur notre site

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement à :
JOYSTICK / Service Abonnements - 18-24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

❒ **oui, je m'abonne à Joystick pour 1 an/13 n° + le jeu RAINBOW SIX® VEGAS** (version PC) **pour 72 €**
au lieu de 134.49 € — E89J

❒ **oui, je m'abonne à Joystick pour 1 an/13 n° pour 45,50€** au lieu de 84.50€* (soit 46 % d'économie) — E189

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❒ Mme ❒ Mle ❒ Mr Nom* : ....

Prénom* : ....

Société : ....

Adresse* : ....

Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* : ....

Adresse email* : ....

Tél fixe* : .... Tél portable* : ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

(*) Champs obligatoires

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❒ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France

❒ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Date de validité : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|

validité minimale 2 mois

Date et signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
De quel matériel informatique disposez-vous : ❒ PC ❒ Mac
Quelle console utilisez-vous : ❒ PlayStation ❒ PSP ❒ Game Cube ❒ Game Boy Advance SP ❒ Xbox ❒ Xbox 360 ❒ DS Nintendo ❒ Wii
❒ Je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles de Future France et de ses partenaires.

Future — MEDIA WITH PASSION

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,50€ (01/09/06). **Dans la limite des stocks disponibles. Le jeu **RAINBOW SIX®VEGAS** peut être vendu séparément au prix de 49,99€ (+2€ de frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/01/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future.